

HOME COMPUTING

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEO NEWS GAME Nº 49 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE



ANTECIPE O FUTURO

Interaction Multimedia, PDA Zaurus, monitores de cristal líquido...



HOME

DICIONÁRIOS E REVISORES

Os melhores softwares do mercado

PENTIUM OU 486?

Conheça antes de comprar

PC GAMES

Dark Forces, XCOM e Heretic

PLUGGED

BBS passo a passo



WHITE, C. WHITE



Aguarde
o próximo
lançamento.

CAPCOM[®]
O MELHOR EM ENTRETENIMENTO.

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Luana Pavani Bertaco (Redação)
Rodrigo Segati
Rosa Sposito
Luciana Coen
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Caio Mattos

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade Angela Taddeo,
São Paulo Geovânia A. C. Ortiz e
Jussara Gomes Lomba

Representantes

Ribeirão Preto Ana Lúcia O. S. Favoretto
Tel.: (016) 635-8175

Rio de Janeiro Meta Comunicações. Rua Marques
de São Vicente, 205 - Gávea
Tel.: (021) 259-9043

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda.
Rua Botafogo, 259
Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

Revista Home Computing é parte integrante da revista Video News Game nº 49. Não pode ser vendido separadamente. Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEO NEWS GAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEO NEWS GAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018
Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)

Ao Leitor,

No começo, Home Computing era apenas uma seção dentro da revista VideoGame. Ai, começaram a chover cartas na redação. Uns querendo mais espaço para videogames, outros para os computadores. Para atender a todos, Home Computing virou suplemento. Mas ainda era pouco para nossos exigentes leitores. Portanto, nesta edição, o suplemento cresceu. São 32 páginas com informações sobre informática, multimídia, BBS e, claro, bons jogos.

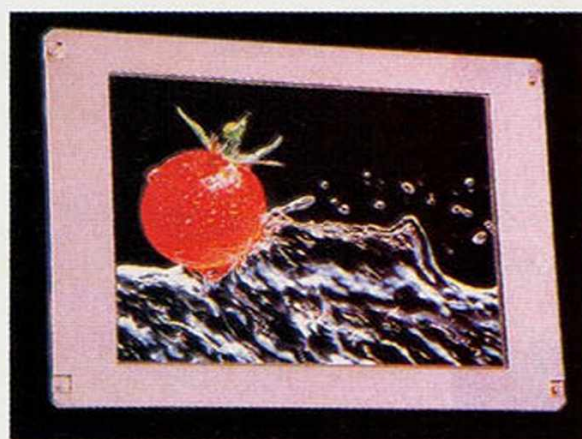
Agora, você encontrará reportagens sobre equipamentos, como a que mostra a diferença entre os Pentiums e os 486. Também damos mais atenção aos utilitários, o que você pode conferir na avaliação que fizemos dos dicionários eletrônicos e revisores de texto existentes no mercado. Há também as novidades da UD, uma matéria especial sobre BBS, RPG e três super jogos. Isso sem contar a nova seção Display, que mostra os principais lançamentos em CD ROM.

Agora, é com você, leitor. Para que Home Computing possa melhorar ainda mais, é necessária a sua colaboração. Escreva dizendo o que achou das mudanças, faça críticas e sugestões, dê a sua opinião. Afinal, a revista é feita para você.

Carlos Sandano

MENU

HOME



4 As novidades da UD
6 Pentium ou 486? Conheça as diferenças entre os dois
10 Os programas que facilitam a vida de quem escreve

KID'S POINT

14 Percepção Visual/Sing-Along Kids

PC / MAC GAMES

15 Heretic
16 Dark Forces
18 XCom



DISPLAY

22 Grandes lançamentos em CD ROM

PLUGGED

28 USPCON, uma das maiores convenções de RPG do Brasil

UNPLUGGED

26 Tudo sobre a Internet e outras BBS

INFORMÁTICA DOMES

A integração do computador com outros equipamentos eletrônicos foi a maior atração da UD deste ano

ROSA SPOSITO

O computador está virando um bem de uso doméstico - como a televisão, o som e a geladeira. Essa tendência ficou ainda mais evidente na última Feira de Utilidades Domésticas, realizada no mês de abril, em São Paulo. Na prática, não houve lançamentos: a maioria das novidades exibidas em estandes como os da Sharp, Sanyo e Itautec-Philco, ainda não estão disponíveis. Algumas não foram lançadas sequer no mercado internacional.

Porém, pela primeira vez na UD - que funciona como vitrine de produtos que só chegarão às lojas em alguns meses -, uma empresa como a Casa Centro montou um estande para vender micros (IBM e Compaq), impressoras, fax e outros equipamentos deste tipo. Já a Itautec criou um ambiente doméstico, no qual inseriu seu computador IS Multimídia, que utiliza processador 486DX.

A idéia foi mostrar a harmonia entre o micro e os outros aparelhos de uma sala de home theater, com televisão de 29 polegadas, videocassete, telão e aparelho de som. O computador, aliás, foi apresentado como parte integrante desse sistema, uma vez que estava equipado com sintonizador de canais de TV e receptor de rádio. Além disso, a empresa mostrou as possibilidades de comunicação oferecidas pelo micro - por exemplo, com redes de mensagens do tipo BBS, ou com serviços de Home Banking.

A grande novidade da Itautec, contudo, estava no estande da Philco: o sistema Interaction Multimedia, uma mistura de televisão, vídeo e computador multimídia. Primeiro produto criado a partir da integração dos laboratórios de pesquisa e desenvolvimento das duas empresas - que pertencem ao Grupo Itaú -, o sistema exibido na UD é um protótipo baseado em uma TV colorida de 29 polegadas e em um micro 486DX2/66.

O micro é integrado à base da televisão, onde ficam também o videocassete de quatro cabeças, o acionador de disquetes e o drive de CD-ROM. Desta forma, a tela da TV pode ser usada tanto para assistir filmes, noticiários e outros programas, como para o desenvolvimento de trabalhos em ambiente Windows, da mesma



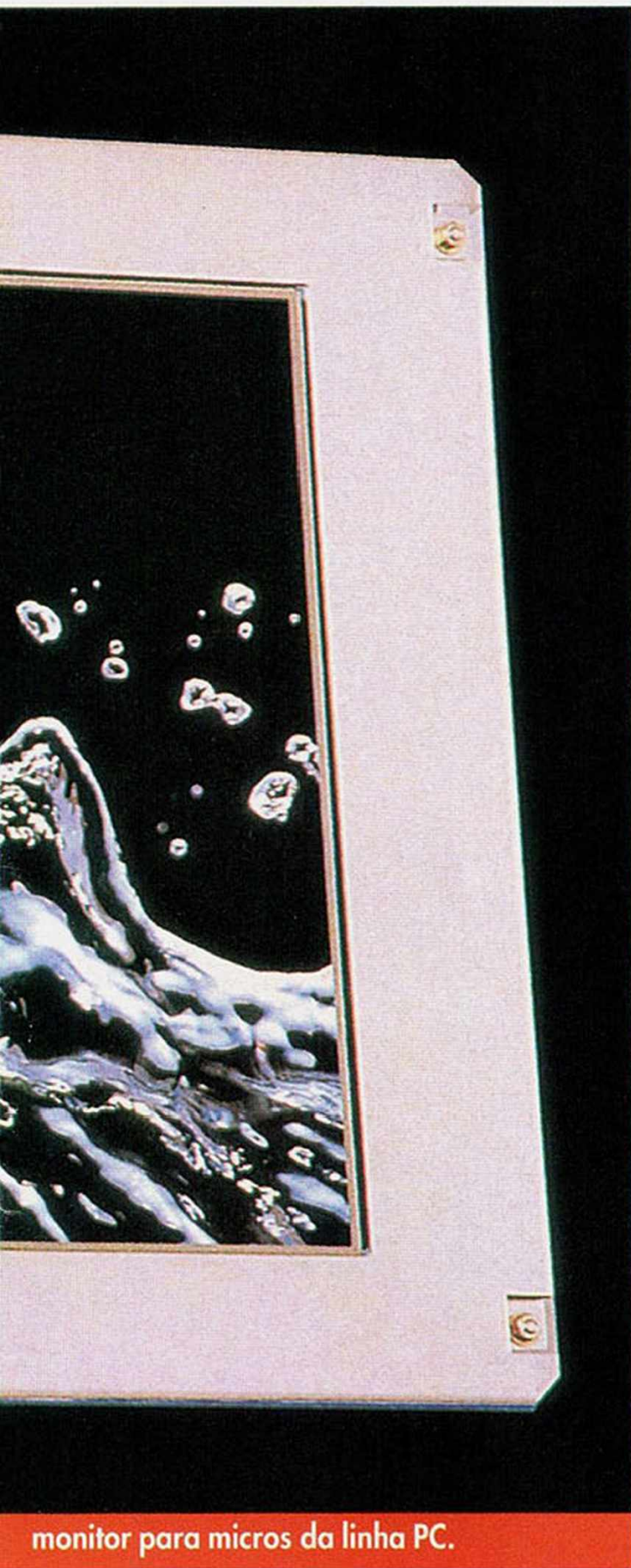
A Sharp apresentou sua TV do futuro. Ela tem tela de cristal líquido e poderá ser usada como

forma que no micro. O sistema tem ainda mouse e teclado, que a Itautec/Philco pretende dotar de interface infra vermelha - assim o usuário poderá trabalhar à distância (sentado confortavelmente no sofá, por exemplo). O Interaction Multimedia só deve chegar ao mercado no final do ano e ainda não há estimativa de preço.

O estande da Sharp também mostrou várias novidades. Sem dúvida, a principal é o Zaurus, novo assistente pessoal digital (PDA), que

segue a linha do Newton, da Apple. O PDA tem o tamanho e formato de uma agenda eletrônica, porém com recursos de computador. O Zaurus, que também não está ainda disponível, utiliza chip de 16 bits e é fornecido com 1 Mb de memória e diversas facilidades de comunicação, que permitem enviar mensagens e documentos pelo fax e até transmitir dados, ou arquivos, para outros micros através de telefone celular. Tem ainda uma conexão slot, padrão PCMCIA, que

TICADA



monitor para micros da linha PC.

permite fazer expansão de memória ou a ligação com outros computadores (via modem) por meio de pequenos cartões, semelhantes a um cartão de crédito.

Zaurus tem aplicativos de uso pessoal, como processador de textos e agenda, e interface gráfica com ambiente de janelas, no estilo do Windows. O charme do conjunto está na tela sensível ao toque de uma caneta (touchscreen). Com a caneta, é possível escolher comandos e

funções, ou simplesmente fazer anotações à mão - o Zaurus tem um software que reconhece a letra do usuário.

A Sharp apresentou ainda dois dispositivos especiais para vídeo baseados na tecnologia da informática. Um deles chama-se Video-printer e funciona como impressora para aparelhos de videocassete, TV ou câmera de vídeo. Quando conectado a um desses aparelhos, a Video-Printer imprime as imagens selecionadas, a cores e com alta definição, em papel fotográfico. Já o Viewcam Teleport permite transmitir imagens de videocassete, TV ou câmeras de vídeo pela linha telefônica (só é preciso que a pessoa do outro lado tenha o mesmo acessório).

Os televisores do futuro foram apresentados na UD em novo formato e com telas de alta definição - as mesmas usadas nos notebook's mais avançados. A tela é plana e, em vez do tubo de imagem convencional, os novos aparelhos têm telas coloridas de cristal líquido de elevada resolução. A própria Sharp exibiu o protótipo de

O Zaurus reconhece a letra do usuário



sua próxima geração de televisores, que utiliza tela de matriz ativa, em vários tamanhos - na UD, foram mostrados displays de 10 e 14 polegadas, mas no exterior já existem protótipos com até 21". O aparelho poderá ser usado tanto como simples receptor de imagens (TV, videocassete, videolaser, videogames) ou também como monitor de microcomputadores da linha PC. Além disso,

como tem apenas 2,5 cm de espessura, a TV de cristal líquido ocupa pouquíssimo espaço, podendo até ser colocada na parede, como se vê em alguns filmes de ficção.

A Sanyo também apresentou um produto desse tipo, porém com imagens em três dimensões. Também um protótipo - o aparelho só deve ser lançado no Japão no final do ano -, a TV 30 da Sanyo tem tela de cristal líquido colorida, de 10". Funciona como controlador de imagem (a da TV, por enquanto, só no padrão japonês) que são exibidas em três dimensões, sem necessidade

de óculos especiais, como os usados em videogames ou sistemas de realidade virtual para computadores. Para isso, a Sanyo teve que desenvolver uma nova tecnologia, que separa os lados esquerdo e direito da imagem. ◆



Computadores se integraram aos eletrodomésticos, principalmente ao videocassete.



Micros, impressoras e outros equipamentos foram vendidos durante o evento.

PENTIUM OU 486?

Antes de comprar um micro, conheça as diferenças entre os chips mais populares do mercado

ROSA SPOSITO

No final de março, a Intel anunciou para o mundo mais uma versão do Pentium, o processador (ou chip) para micros da linha PC mais rápido do mercado. Cada vez que isso acontece, quem tem computador, ou pretende comprar um, fica em dúvida. Será que esse chip é mesmo tão rápido para justificar o preço (em geral, elevado) de um micro nele baseado?

O Pentium, que no início tinha a velocidade de 60 MHz, agora atinge 120 MHz. Os primeiros computadores com esse novo chip devem chegar às vendas brasileiras este mês, em torno de R\$ 4.000 a R\$ 5.000 - preço calculado pela VTC Computers, que está trazendo ao Brasil suas máquinas montadas em Miami.

Já um micro 486 custa entre R\$ 1.500 e R\$ 2.000, dependendo da velocidade do processador, memória e outras características chamadas de configuração; por exemplo, a capacidade do disco rígido, o tipo de monitor e de placa de vídeo, assim como a quantidade de programas fornecidos junto com o equipamento.

Isso acontece porque o processador 486 está há mais tempo no mercado e, por isso, seu preço hoje é menor do que na época de seu lançamento. Ao contrário de outros setores da indústria, na informática a tendência é os preços caírem com o tempo. Assim, daqui a um ano, o Pentium e micros com esse chip poderão estar custando o mesmo que um 486 hoje. Até o final deste ano, aliás, a Intel pretende substituir a linha de processadores 486 (mas que continuará sendo fabricada por seus concorrentes) pelo Pentium, de 75 a 120 MHz.

Afinal, o que é Pentium? É a mais nova geração de processadores para micros PC, criada pela Intel, justamente para suceder o 486. O processador, também chamado de unidade central de processamento (ou ainda CPU, do inglês "Central Processing Unit"), pode ser considerado o cérebro do computador. Por isso, quanto mais rápido, melhor o desempenho da máquina.

O 286, por exemplo, lançado pela Intel no final da década de 70, conseguia atingir, no máximo, 16 MHz de velocidade. Depois dele, veio a geração 386, que praticamente deixou de ser produzida há cerca de um ano, (embora o Brasil



Pentium: arquitetura de 64 bits e velocidade entre 60 e 120 mhz.



O Aptiva da IBM vem com placa fax modem e kit multimídia.

ainda tenha equipamentos com esse chip). Hoje, o mercado é dominado pelo 486, fornecido por diversos fabricantes, em várias modalidades.

Em resumo, o 486 tem arquitetura de 32 bits, de performance superior à da geração 386. Porém, há diferenças de desempenho dentro dessa linha. Se o nome do chip for acompanhado das letras DX, significa que ele já tem coprocessador matemático, componente que acelera operações de cálculo mais pesadas, como as de programas gráficos. Já os sistemas chamados genericamente de 486SX não têm esse coprocessador. Assim, quem quiser comprar um micro para usar software de desenho e projeto, como o famoso AutoCAD, deve optar logo pelo 486DX.

A velocidade, medida em Megahertz (MHz), ou milhão de ciclos por segundo, é outro fator que varia bastante. Existem no mercado micros 486 de 25 a 100 MHz. O Pentium, cuja arquitetura é de 64 bits, também tem velocidade variada: de 60 a 120 MHz. Contudo, para que todos os recursos dessa arquitetura possam ser aproveitados, é preciso que os programas sejam reescritos (ou mesmo desenvolvidos) de acordo com as características do chip. Caso contrário, um sistema Pentium poderá apresentar desempenho similar ao software utilizado. É por isso que a indústria de software vem desenvolvendo versões de processadores de textos, planilhas eletrônicas, banco de dados e programas gráficos, específicas para o Pentium.

CUIDADOS ESPECIAIS

Na verdade, nem todo mundo precisa de um equipamento Pentium. Os modelos domésticos mais recentes de computadores, lançados pela IBM e a Compaq, por exemplo, ainda utilizam chip 486. É o caso da linha Aptiva da IBM, anunciada em março, cujo modelo mais sofisticado baseia-se no chip 486DX2/66 MHz e tem 8 Mb de memória RAM (principal), disco rígido de 540 Mb, placa fax-modem e kit multimídia, com drive para

CD-ROM, placa de som, caixas acústicas e vários títulos em CD. A grande atração desse equipamento, porém, é a placa de TV, que permite ver na tela do monitor imagens de qualquer canal de televisão, seja VHF, UHF ou a cabo. O novo modelo da linha Aptiva deve estar à venda a partir deste mês, por R\$ 3.900,00.

Já a Compaq oferece o Presario CDS 524 a R\$ 3.099,00 (preço cobrado na UD - Feira de Utilidades Domésticas). Esse modelo, também baseado em chip 486DX2/66, vem com 8 Mb de memória, disco rígido de 420 Mb, fax-modem com secretária eletrônica, kit multimídia e vários programas instalados. Tudo isso reunido em um único gabinete compacto, com monitor colorido de alta resolução (padrão SuperVGA). Além disso, a linha Presario 500 leva a especificação CDTV, permitindo sintonizar canais de TV, convencional ou a cabo, com recursos como congelamento de imagem e zoom.



Linha Presário 500: canais de TV com zoom e congelamento de imagens.

Recentemente, o mercado doméstico brasileiro ganhou sua primeira opção de computador Pentium/66 MHz. Fabricado por uma empresa chamada CCM, o equipamento recebeu o nome de Pentium Compact, à venda por R\$ 2.480,00, e possui memória de 8 Mb, disco rígido de 540 Mb, um drive, monitor SuperVGA colorido e mouse. O micro não inclui o sistema operacional DOS e nem o Windows, programas que em geral acompanham os modelos domésticos.

Na hora de comprar um micro, a escolha entre o 486 e o Pentium deve ser feita de acordo com as necessidades, objetivos e dinheiro disponível. Alguns cuidados especiais, contudo, evitam gastos desnecessários e, ao mesmo tempo, que a máquina se torne obsoleta em pouco tempo.

Antes de mais nada, é preciso levar em consideração o que se pretende fazer com o micro dentro de um período de pelo menos 6 meses, o que significa definir os programas a serem utilizados e exigências em termos de hardware. Por exemplo, se uma das intenções é utilizar o micro para jogos, deve-se levar em conta que boa parte dos títulos em CD-ROM hoje só roda satisfatoriamente em um 486DX2/66, com 8 Mb de memória.

É recomendável, também, que o equipamento comprado ofereça possibilidade de atualização (ou upgrade), para garantir que ele não fique ultrapassado daqui a um ano, por exemplo. Boa parte dos micros 486 disponíveis no mercado já tem, na placa principal, um soquete livre onde pode ser inserido um chip mais poderoso, como o Pentium - a Intel chama esse produto de Pentium Overdrive. Outro cuidado que se deve ter é verificar o número de slots (conexões), responsáveis pelas expansões do equipamento, por meio da ligação de novos periféricos e do acréscimo de memória. Alguns modelos compactos simplesmente não têm esses slots. Agora, é só escolher a marca! ■

QUALIDADE

ETV
ELETRÔNICA

TOTAL

A EMOÇÃO
CONTÍNUA
ANIMAL !!!

Sempre com
lançamentos
à sua
disposição,
com as melhores
ofertas!

SEU PEDIDO É UMA ORDEM

TEC TOY

ACESSÓRIOS

- Estojos de Games
- Capas p/ Consoles
- Cabos de Ligação
- Adaptadores
- Chave Computer



Chips do Brasil

PROFISSIONAL



DYNACOM



DESPACHAMOS
PARA
TODO O BRASIL
VIA SEDEX



SUPER LANÇAMENTO

SUPER PROSYSTEM 16
COMPETITION



FONTES DYNALF

- Atari
- S Nes
- Master
- Phantom
- Game Gear
- Master Compact



RE VENDAS E LOCADORAS - TELE VENDAS INFORMATIZADO - VOCÊ NÃO PERDE TEMPO, NEM DINHEIRO CONSULTE-NOS

LOJA 1 - Sta. Ifigênia, 355 - CEP 01207-010 TEL.:(011) 221-1144 - FAX : (011) 223-7075
LOJA 2 - Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207-010 TEL. :(011) 229-5877



VOCÊ JOGA VIDEOGAME PROFISSIONAL ?

AH! ENTÃO NEM É PRECISO TE EXPLICAR A
DIFERENÇA ENTRE ELE E O VIDEOGAME DOMÉSTICO!
MESMO ASSIM, DÊ ESSES TOQUES PRA GALERA:

**SOM
ESTÉREO!**

**SUPER
POTENTE**



**IMAGENS
NÍTIDAS**

**MAIS
CORES!**



**CENÁRIOS
CHOCANTES!**

**VELOCIDADE
E MAIS AÇÃO**



**COMANDOS
REFORÇADOS**

**MOVIMENTOS
RADICAIS!**



ECONOMIA !

PELO PREÇO DE UM BOM CONSOLE DOMÉSTICO E UM CARTUCHO, VOCÊ PODE
JOGAR MAIS DE MIL VEZES NUMA MÁQUINA DE VIDEOGAME PROFÍSSIONAL,
VARIANDO DE JOGO E COMPETINDO COM A GALERA NO SEU POINT PREFERIDO.

QUEM JOGA SABE!

CAPCOM

O MELHOR EM ENTRETENIMENTO
ROMSTAR DO BRASIL



Caçando palavras

Os dicionários eletrônicos facilitam a vida de todos que usam o micro para escrever, em português ou qualquer outra língua

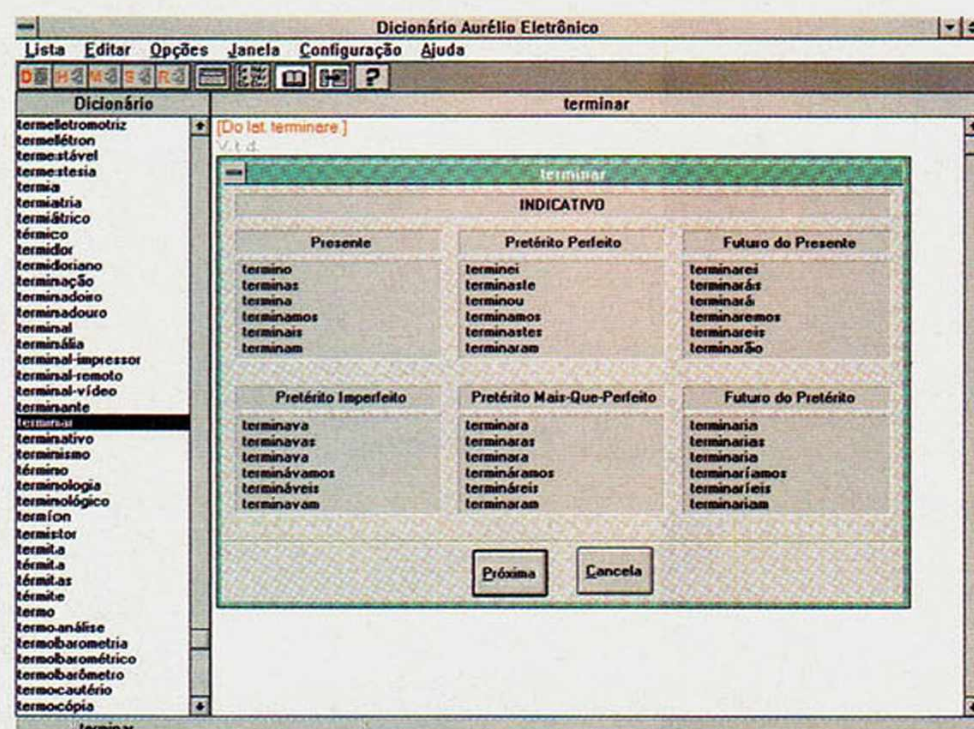
LUCIANA COEN

Programas simples e úteis invadem as prateleiras daqueles que usam o micro para escrever. Para as mais diferentes plataformas, com sofisticados recursos multimídia ou simples disquetes que não exigem muita performance das máquinas, as versões eletrônicas dos dicionários estão aí para transformar computadores em políglotas, facilitando a vida de seus usuários. Foi-se o tempo de ter que levantar da cadeira para procurar pérolas dos mais diferentes idiomas ou carregar para cima e para baixo pesados compêndios. Os dicionários digitalizados ainda substituem os de papel com uma enorme vantagem: o preço.

O tradicional Aurélio saiu em CD-ROM pela editora Nova Fronteira. Como a maioria dos dicionários deste tipo, ele cria um ícone só para ele, mas pode rodar com os principais processadores de texto para Windows como WordPerfect, Microsoft Word, AmiPro ou o próprio Write. Também pode ser acessado do DOS e usado nos processadores de texto desta plataforma.

As listas de verbetes são o ponto forte do programa. A primeira traz todos os verbetes do Dicionário Eletrônico. Mas há outras formas de procura, com máscaras e semelhantes, que são obtidos a partir de palavras previamente escritas na janela. Até o histórico, com etimologia e origem, é dado por uma lista de verbetes selecionados a partir do significado de outros verbetes.

Há três maneiras diferentes de se obter a



No Aurélio, pode-se obter a conjugação do verbo de três maneiras diferentes.

conjugação de um verbo digitado. Através da janela de Significado, de Lista ou de Palavras. Depois, basta clicar no ícone correspondente à conjugação ou usar as teclas de atalho (Alt-J e V). Se houver alguma irregularidade na execução de funções, aparecerá um aviso na Barra de Mensagens.

O Dicionário Eletrônico Aurélio tem recursos que o livro não tem. O principal deles é o corretor ortográfico (Lexikon, que também pode ser comprado separadamente), que varre o texto e aponta as palavras que não reconhece. Quando o seu ícone é ativado, a janela do Aurélio automaticamente se desativa, deixando que o software trabalhe

no texto. A cada palavra ele abre uma caixa de diálogos que pede a confirmação ou correção da ortografia, além de sugerir outras de escrita semelhante. Antes de começar a correção, peça, ainda, para que ele acentue o texto automaticamente. O Aurélio traz mais de 130 mil verbetes e locuções, acesso a cerca de um milhão de palavras e mais de 500 mil sinônimos.

Quem procura por um dicionário português-inglês-potuguês, encontrará no DIC uma ferra-

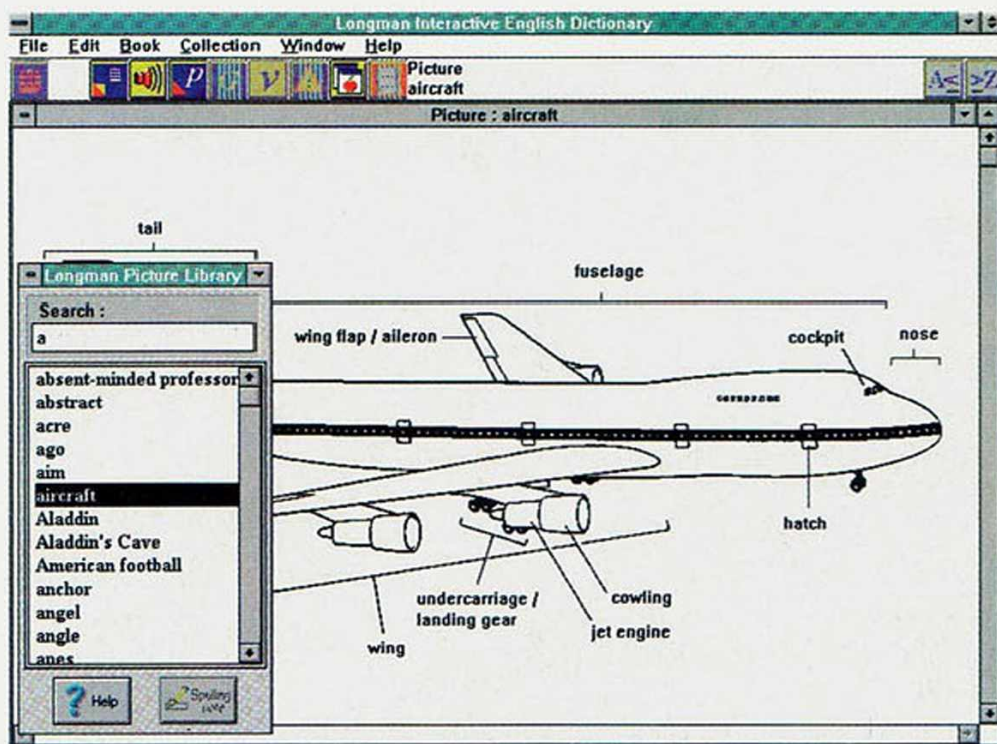
menta simples e prática: cinco disquetes que contêm o Michaelis e mais algumas ferramentas. Embora seja conhecido pelo seu dicionário em inglês, o DIC é um utilitário, a base para que usuários possam dispor de outros bancos de dados de palavras em seus PCs. Com ele, vem oito programas para DOS, responsáveis pela criação, consulta, listagem e manutenção. Os dois programas para Windows fazem as funções de instalação e consulta nos dicionários. A nova versão 1.2 é acompanhada de um dicionário inglês-português ida e volta com cerca de 36 mil verbetes com fonética, classes gramaticais e expressões idiomáticas.

Quem estiver atrás de outras línguas, pode adquirir módulos de francês, espanhol, italiano e alemão. Sem contar o dicionário Executivo, com sete mil verbetes sobre administração, economia e marketing, ideal para tradutores. E até um dicionário de Informática, com seis mil verbetes em inglês e português.

English Works, apesar do nome, também é nacional, desenvolvido pela MicroPower. O software é um tradutor e vem com um dicionário em inglês de ilustrações. No total, são mais de 40 mil palavras e expressões em português e inglês. Os recursos vão desde pronúncia para quem tiver placa de som até jogo da forca, para treinar o vocabulário. Além de dicionários simplificados de inglês, francês, espanhol e português. Mas atenção: aqueles que quiserem rodar este software no processador de



O Random House tem uma das interfaces gráficas mais didáticas.



Longman: figuras didáticas explicam o significado da palavra ...



... e os vídeos mostram situações do cotidiano.

textos Word em inglês, terá alguns problemas na execução das macros na obtenção dos sinônimos.

Entre os importados no mercado brasileiro está o Random House Unabridged Dictionary, de inglês-inglês. Um dos mais versáteis, roda em PC e Macintosh e pode ser comprado em duas versões. Uma delas vem com o livro, em papel, e um CD-ROM que só roda em Windows, com pronúncia de palavras gravada. Para ouvi-las, basta uma placa de som compatível com Sound Blaster. Esta versão é a mais festejada pela crítica especializada nos Estados Unidos.

O Longman Interactive English Dictionary é o dicionário com melhor interface gráfica. Ideal para estudantes de inglês, combina vídeo, fotos e pronúncia. Para rodá-lo, um micro com recursos multimídia é imprescindível. Na Logman, além da lista de palavras convencionais, é possível ainda ter acesso a uma lista de figuras. Basta ir ao menu Book, e depois a Longman Picture Library. Uma janela com barras de rolagem aparecerá. Diferentemente da janela do dicionário comum, aqui um duplo clique do mouse fará

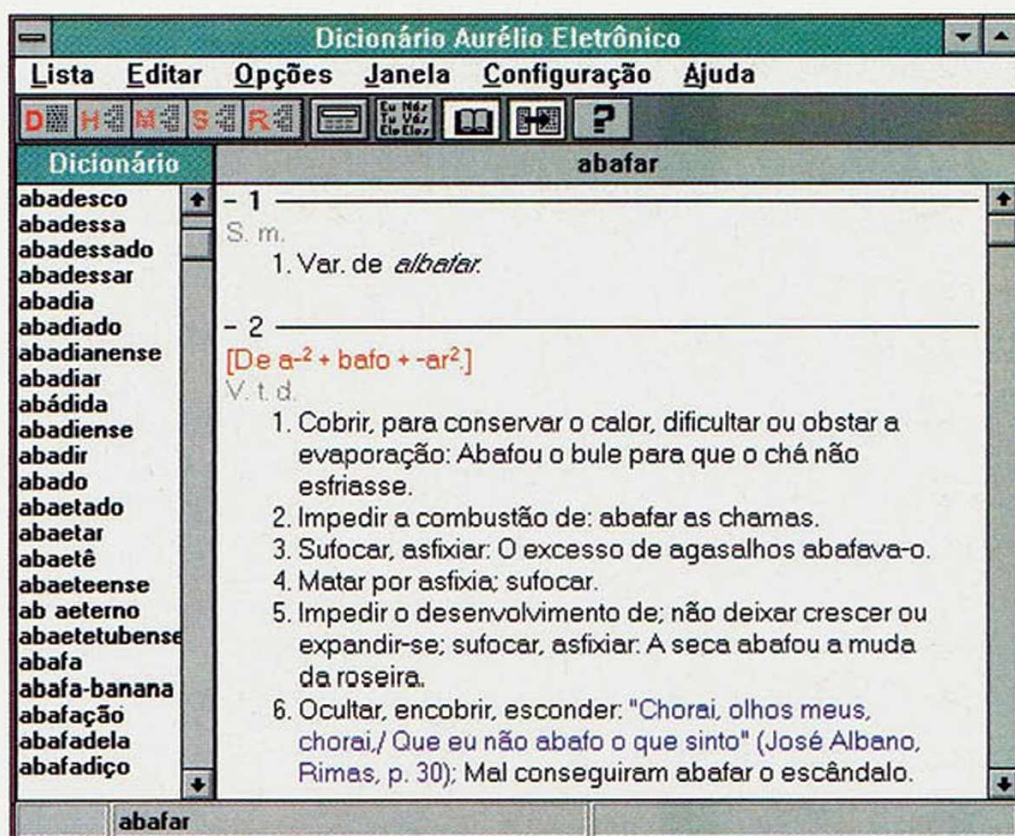
com que uma figura didática apareça na tela, explicando o significado da palavra escolhida. Palavras genéricas levam a figuras capazes de ensinar muito mais do que o significado de uma simples palavra. Experimente um duplo-clique na palavra verb (verbo), por exemplo. Uma janela aparecerá com todos os principais verbos do idioma e divertidas figuras representando-os. Estas figuras podem ser transportadas para outros aplicativos ou até trabalhos de escola.

Mais divertida ainda é a videoteca do CD. Agora, o software funciona como um curso de inglês. Frases e expressões remetem o usuário a vídeos que mostram situações do cotidiano de um turista. Que tem que enfrentar bagagens perdidas no aeroporto, aluguel de carros ou fazer o pedido em um restaurante. Cada situação tem um tema gramatical como verbos no passado, adjetivos e advérbios. Se quiser mais detalhes sobre cada uma das situações, clique no botão info.

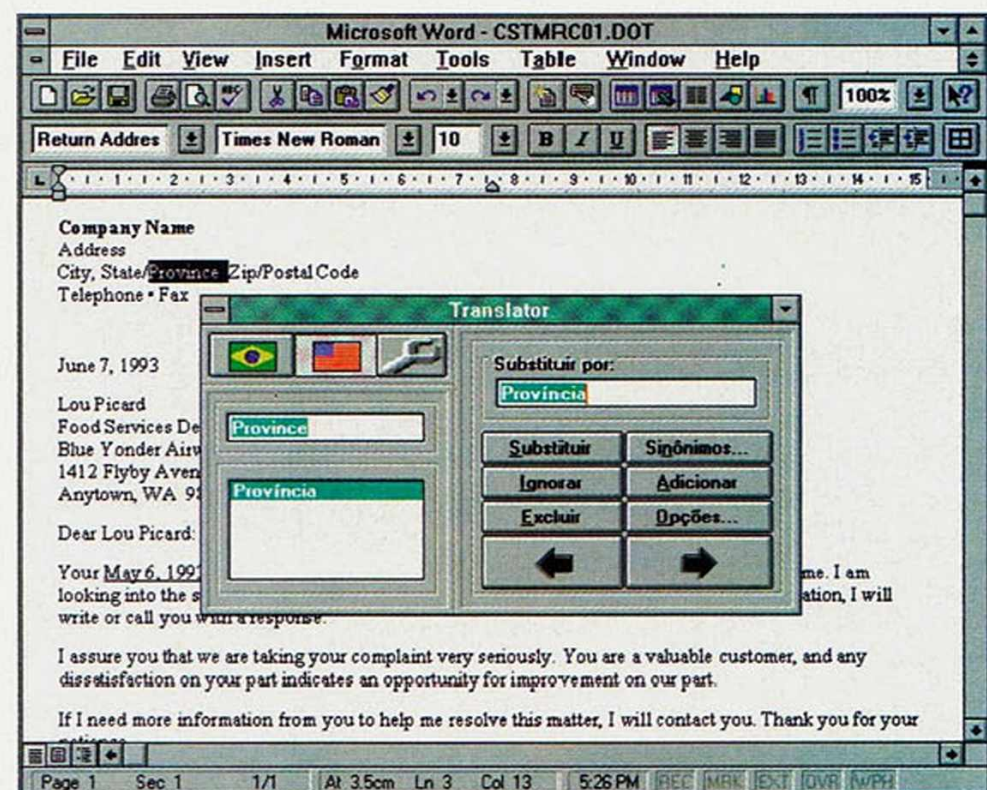
Para as crianças, um best-seller no mercado brasileiro, My First Incredible Amazing Dictionary, um dicionário ilustrado da Dorling Kin-

dersley. Contém mais de mil palavras às quais o usuário pode ter acesso através de um rastreador. Quando uma palavra é clicada, aparece na tela um texto, com a explicação detalhada e didática. A definição pode ser ouvida clicando-se em um ícone de alto-falante ou vista através de uma animação com personagens divertidos. Os verbos são remetidos aos seus opostos, para melhor compreensão e aumento de vocabulário. My First Incredible Amazing Dictionary vem ainda com três games.


Se você não estiver disposto a comprar um CD-ROM ou disquetes só de dicionários, aproveite outros títulos que vem com um dicionário embutido. É o caso do *Bookshelf*, da linha Home da Microsoft ou da Infopedia (91,00), da Future Vision. Junto com a Infopedia vem o conhecido dicionário de inglês Webster's. De *Aurélio a Michaelis*, passando por *Random House*, não há mais desculpas para palavras sem acento ou troca de s por x. Os microcomputadores vão, cada vez mais, acumulando as tarefas do cotidiano e facilitando a vida de seus usuários, tanto nas brincadeiras, quanto nas horas de trabalho. ■



As listas de verbetes são o forte do Dicionário Aurélio



A tradução também deixou de ser problema com os dicionários bilíngues como o DIC.

A woman in a blue and white striped swimsuit is lying on a blue inflatable ring in the water. She is holding and reading a magazine. The background is a clear blue sky.

**Anunciando em revista,
você não fala com o seu consumidor só quando
ele está sentado no sofá da sala.**

**Já inventaram todos os tipos de
televisões, inclusive as portáteis,
daquelas que você pode levar de um
lado para o outro. Mas por acaso
você já viu alguém enfiando uma
televisãozinha na bolsa e sair para
o trabalho? Difícil, né? Pois essa
é mais uma das grandes vantagens**



de você anunciar em revista. O seu anúncio pode acompanhar o consumidor em qualquer lugar, a qualquer hora, nos momentos mais inesperados. Seja no escritório, na sala de espera do dentista, no elevador, no banheiro, não importa. O seu anúncio vai estar trabalhando 24 horas por dia.

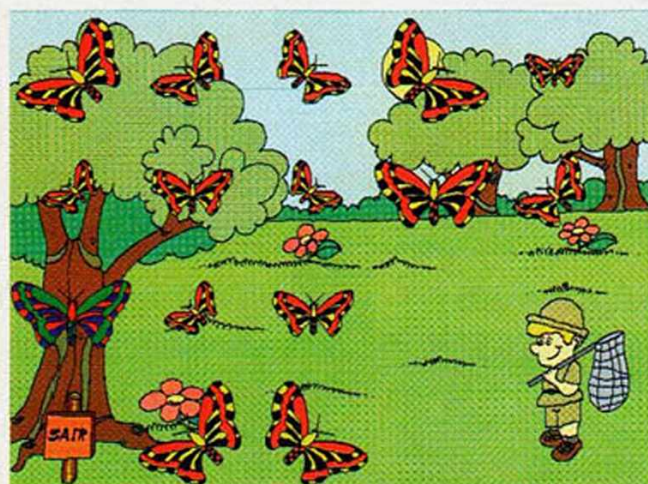
E ainda por cima, anunciando em revista, você fala diretamente com quem interessa, ou seja, com quem pode comprar seu produto: a revista é o meio que permite a melhor segmentação. Tanto que, para falar com você, decidimos fazer este anúncio em revista.

Quem pode comprar revista pode comprar seu produto.

AGUÇANDO OS SENTIDOS

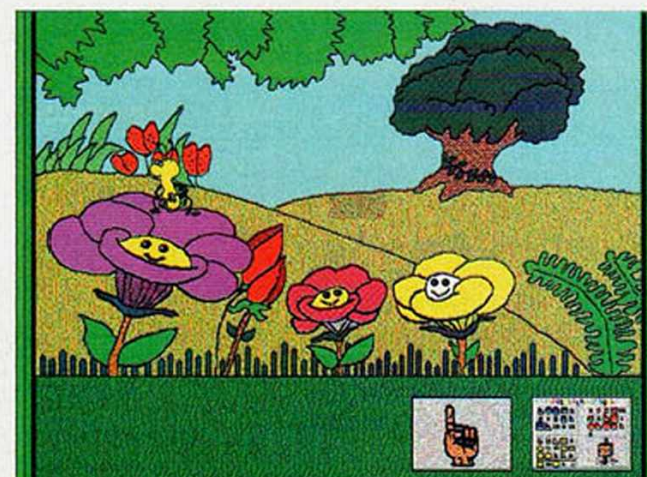
Perceção Visual, da Expoente, é um dos raros programas infantis fabricados e produzidos no Brasil. Ele é distribuído em disquetes únicos, sendo que cada um aborda um "tema" específico para trabalhar com a criança. Desde a instalação até quando o programa está funcionando, o "mini-usuário" pode acessar e brincar com os mínimos conhecimentos de mouse e Windows.

O objetivo do Percepção Visual é aguçar os sentidos da criança. Os gráficos são simples, com poucas cores e sem som, mas ainda assim conseguem atrair crianças já que o software tem algo indispensável: bom-humor e jogos com desafios coerentes. A série Percepção Visual roda em Windows. Além disso, a interface, toda feita através de botões, é muito fácil de ser operada. Usando-se o mouse dá até para treinar alguns cliques e melhorar a agilidade da mão do usuário. Cada "jogo" tem uma missão a ser cumprida e, geralmente, está ligada à utilização de figuras semelhantes que devem ser "observadas" e retiradas



Descubra as borboletas semelhantes.

de um grupo em dificuldade progressiva. Os objetos são variados: borboletas coloridas, figuras geométricas, animais etc. Em um dos jogos, por exemplo, o usuário deve achar borboletas semelhantes e levá-las até a rede do caçador. A idade aconselhada para uso dos programas varia de três a seis anos, sendo que a criança deve ter uma pequena base da utilização do mouse.



Apesar de simples, os gráficos são bem atrativos.

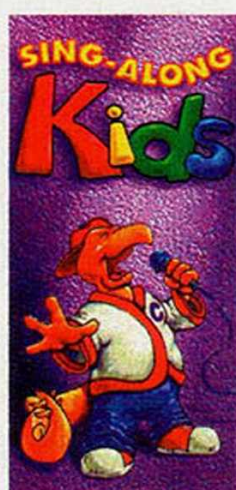


A interface é simples e muito fácil de ser usada.

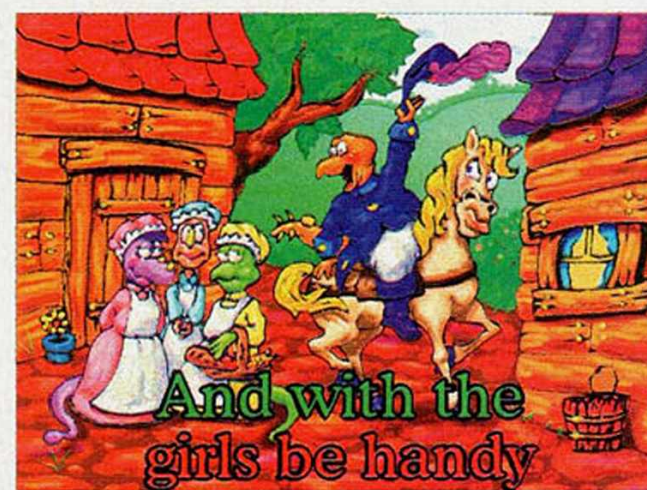
SING-ALONE KIDS

Brincar de karaokê é uma atividade que agrada vários adultos, mas muito mais às crianças. E a brincadeira pode ser agora levada ao computador com o CD ROM Sing-Along Kids. A qualidade deste CD começa nas músicas atrativas, como Yankee Doodle, Old MacDonald Had a Farm, Clementine e sete outras canções do repertório folclórico americano. Todas em arranjos muito bem feitos. Tá certo que é preciso saber inglês para poder acompanhar tudo o que acontece na tela, principalmente nas músicas mais rápidas. Mas, mesmo quem não sabe inglês, vai conseguir se divertir.

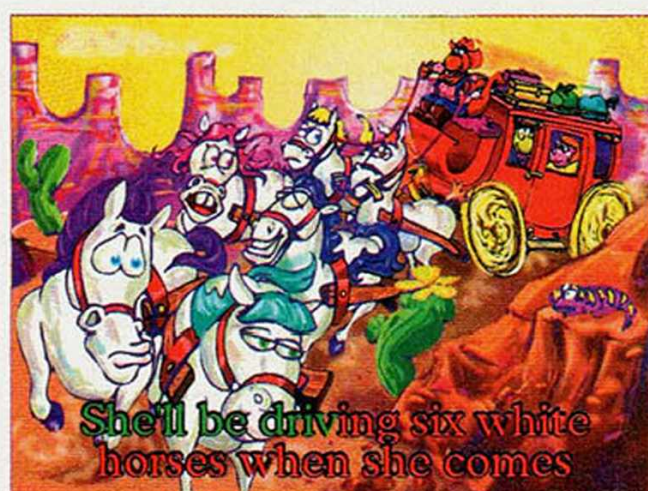
Imagens bonitas não faltam. Dá para escolher as cores das letras, que mudam de acordo com o ritmo. E, apesar de não haver movimento (com exceção das letras), o colorido e o desenho dos bichinhos são suficientes para prender a atenção de qualquer criança. Mesmo porque, ao terminar uma frase, muda o desenho. Enfim, tudo o que um candidato a cantor mirim pode querer.



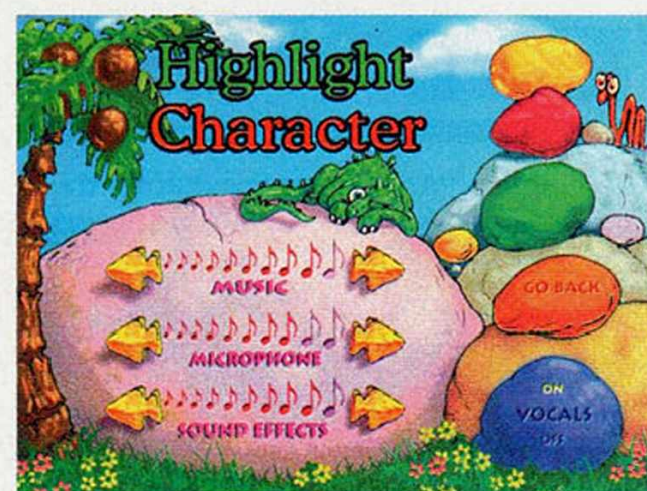
Os desenhos são bonitos e bastante coloridos.



Canções conhecidas como Yankee Doodle estão no CD.



As letras mudam de acordo com o ritmo da música.



Na tela de opções é possível mudar as cores e o som.

Demônios e monstros invadiram uma pacífica terra. Para eliminá-los, vai ser preciso a ajuda de um...

John Romero e John Carmack, os criadores de Doom, o maior sucesso dos últimos anos atacam de novo para tirar o sono dos maníacos por PC games. Saindo do sucesso de Doom 2, a Id Software produziu um jogo criado pela quase desconhecida Raven Software. O estilo de Heretic (herege em inglês) não é novidade: é o bom e velho Doom mesmo. O jogador foi transportado de Marte para a Idade Medieval e é cercado por inimigos e monstros, a maioria vinda dos livros de RPG. Uma horda de demônios e outros monstros aparece na sua tranqüila terra e é a sua função exterminá-los. Quando conseguir, você terá que fechar o portal dimensional que os trouxe para o seu mundo. O único problema é que o portal só pode ser fechado pelo outro lado. Chegando lá, seu objetivo será descobrir quem está manipulando as peças deste jogo. Você conseguirá achá-lo e destruí-lo? Voltar ileso para a sua amada terra? Sinceramente eu não sei, mas que vai ser divertido tentar, ah isso vai.

A qualidade gráfica de Heretic continua a mesma alcançada pelo Doom II, com uma inovação, também encontrada no jogo de mesmo estilo Dark Forces, que é a possibilidade de olhar para cima e para baixo. Há também uma habilidade inédita de vôo para alcançar lugares difíceis ou escapar de monstros terrestres. Neste jogo você pode dizer adeus às armas calibre 12 e dar as boas-vindas para cajados élficos, arcos e flechas encantadas e manoplas mágicas. Não as subestime pois elas são capazes de tanta ou mais destruição que as armas modernas. Como se já não fosse o bastante para cuidar dos monstros, há itens que as deixam ainda mais poderosas. Procure bem em todos os lugares, pois alguns são realmente difíceis de achar. Não há segredos para se jogar Heretic, pelo menos para quem conhece Doom: é só usar sabiamente os itens, sem esquecer de matar os demônios. Uma diquinha: para inimigos poderosos como chefes e sub-chefes, use a gauntlet com o Tome of Power que você suga a energia do monstro que nem vampiro. Não é nada agradável, mas quem disse que é fácil a vida de um herege? ■

Fabricante

Id Software (criação Raven Software)

Distribuidor no Brasil

MSD Informática

Configuração mínima

PC AT 486 ou melhor com 4 megas de memória RAM, monitor VGA, ocupando 18 megabytes do hard disk.

Apresentação

5 disquetes 3'5" HD



O esquema do Heretic é bem parecido com o de DOOM II.



As cenas em que você detona os inimigos são bem legais.



Você vai derramar muito sangue no decorrer da aventura.



É preciso olhar para cima para descobrir alguns monstros.



Algumas armas do seu arsenal são realmente poderosas.

COMANDOS

SETAS - Movimentação

ALT + SETAS - Andar de lado

BARRA DE ESPAÇO - Abrir portas

CTRL - Aciona a arma

SHIFT + SETAS - Corre

PAGE DOWN - Olhar para cima

DELETE - Olhar para baixo

END - Olhar para frente

PAGE UP - Voar para cima

INSERT - Voar para baixo

HOME - Para de voar

TECLAS 1 A 7 - Muda as armas disponíveis

[OU] - Tela de itens

[- Esquerda

] - Direita

ENTER - Seleciona e usa item

SHIFT + ENTER - Seleciona sem entrar na tela de itens

BACKSPACE - Usa Tome of Power

ESC - Menu

TAB - AUTOMAPA - F - Seguir ou não

- OU + - Zoom

0 - Zoom total

F2 - Gravar

F3 - Carregar

F4 - Volume e tamanho da tela

F6 - Gravação rápida

F7 - Fim de jogo

F8 - Mensagens On e Off

F9 - Carregamento rápido

F10 - Sair do jogo

F11 - Gamma correction

Conheça as táticas para enfrentar Darth Vader e acabar com o domínio do Império. Que a força esteja com você



A violência rola, mas quem gosta de sangue na tela vai ficar frustrado.



Uma das animações entre-fases: confira o vilão Darth Vader dando ordens..

LUIZ MAZZAFERRO JR.

Dark Forces chega finalmente ao Brasil. A Lucas Arts esteve anunciando o game há muito tempo, mas só agora conseguiu colocá-lo nas lojas (por aqui, foi lançado em março pela Brasoft Games). Além da demora, o lançamento teve uma mudança: das duas versões previstas, disquetes e CD-ROM, só a segunda foi posta em prática. Mas a espera compensou, pois, como foi prometido, a Lucas Arts mostrou o seu já conhecido capricho com os gráficos.

É um jogo de ação em primeira pessoa, na linha de Doom, com a história baseada no já clássico "Guerra nas Estrelas" e músicas orquestradas do filme. Tudo isso resulta em um dos jogos mais sensacionais da temporada, mesmo que ainda não consiga desbancar Doom. O jogo não é grande em termos de número de fases: apenas 14 (Doom 2 tem 32 e é em disquetes).

No entanto, o que mais desperta a atenção em Dark Forces é que o "demo" do jogo Full Throttle (outro super lançamento da Lucas para este ano e já apresentado pela Home Computing na edição passada) ocupa muito mais espaço do que o próprio Dark Forces inteiro! Você conferiu um preview de DF (Videogame nº 45) e agora vai curtir o jogo completo, inclusive com dicas.

O GAME

Comparar a beleza de Dark Forces com Doom é covardia em termos gráficos. Entretanto, no aspecto ação o segundo se sai bem melhor. As fases de DF têm missões com ob-



As naves imperiais em ação no espaço.

jetivos específicos, mas não há nada muito violento para alegrar a festa dos que apreciam este tipo de emoção na tela do computador (o que não falta em Doom é sangue). Quando você dá um tiro em um soldado do Império, por exemplo, nada acontece, a não ser uns gritinhos e comentários dos outros soldados que encontram o companheiro morto. Aliás, Dark Forces é lotado de vozes digitalizadas: elas aparecem acada vez que você encontra um inimigo.

Seu objetivo é ajudar os Rebeldes a acabarem com o domínio do Império sobre o universo. Você comanda o ex-soldado imperial Katarn:

para se vingar da turminha do Darth Vader e junta-se aos Rebeldes. Com sua antiga experiência no lado negro, será muito mais fácil penetrar nas bases inimigas e encontrar os planos secretos, tudo sem nenhuma ajuda externa. Isto é, você luta sozinho.

Uma das falhas de Dark Forces é não poder salvar o jogo em um ponto qualquer de uma fase; somente quando você passa para uma outra é que o jogo grava sozinho. Se o jogador quer parar em algum ponto, tem que recomeçar novamente toda a fase em que parou pela última vez. De qualquer forma, há um charme extra: é a inclusão de "filminhos" entre as fases. As

Fabricante

Lucas Arts

Distribuidor no Brasil

Brasoft Games

Configuração mínima

PC 486SX, 8MB RAM, kit multimídia

MPC-1 (MPC-2 recomendado)

Apresentação

1 CD ROM

animações são sempre referentes à missão que você completou e mostram o que aconteceu em decorrência de suas ações. Estes filminhos são uma boa chance para você apreciar os objetos e paisagens em 3D que a Lucas Arts construiu, uma das poucas vezes que a empresa utilizou esta tecnologia em jogos de ação e não em simuladores, como Tie Fighter.

Uma outra novidade é o "Jedi", um novo programa desenvolvido pelo pessoal da Lucas Arts. Com o Jedi, Dark Forces pôde ser produzido com objetos em três dimensões, o que melhora a sensação de profundidade das cenas. Um soldado, por exemplo, pode ser visto de vários ângulos e todas as texturas e outros efeitos são



Uma das melhores coisas em Dark Forces é a possibilidade de se olhar para todos os lados. Aqui, o personagem levanta a cabeça para matar um soldado.



O coitado nem respirou...



Um dos planetas que você destruiu.

usados para proporcionar mais realismo aos movimentos. A iluminação que o programa Jedi faz nos cenários foi muito bem utilizada e realmente transmite a sensação de um objeto ser alvo da luz do sol. Resultado: as sombras são perfeitas (infelizmente, os inimigos e outros personagens não contam com este detalhe). Mas há efeitos ainda mais impressionantes como os de neblina, morf e luzes coloridas que, aliados às texturas "fotográficas", dão um show à parte em muros, chãos e outras partes dos cenários. Alguns dos 20 monstros do jogo também impressionam pelos detalhes das suas roupas, armas e movimentação.

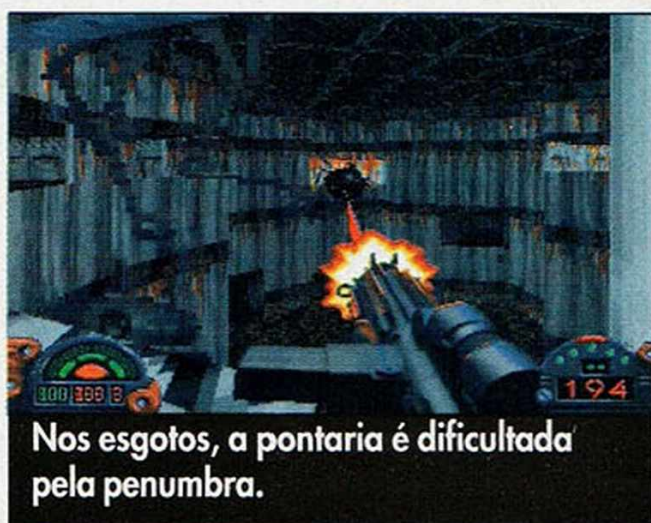
OPÇÕES DE AÇÃO

Poucos jogos em primeira pessoa permitem olhar para baixo, pular e agachar. Dark Forces aceita tais comandos, tornando o jogo diferente de Doom. Este tipo de recurso é muito útil para desviar e observar inimigos de perto, ou até mesmo para revelar passagens secretas e novos locais. Agachado, o jogador pode descobrir pequenas passagens e entrar em lugares minúsculos.

Existem oito tipos diferentes de armas, na maioria lasers ou bombas (algumas até gigantes). Os lançadores de mísseis mais pesados ficam posi-



Em uma das fases, a neblina vermelha dá um charme especial à ação.



Nos esgotos, a pontaria é dificultada pela penumbra.



Você sempre tem uma descrição de sua próxima missão.

cionados no ombro e podem ser vistos em quase um quarto da tela. Com algumas armas, na maioria das vezes a laser, dá até para usar a munição de outra. Mesmo assim tome cuidado com o quanto você gasta de munição. É preciso recarregar seus apetrechos, encontrando itens muito bem escondidos em passagens secretas ou então quando você mata soldados do Império. Entre os itens necessários para que você avance no jogo estão as chaves coloridas para abrir portas trancadas.

O visor apresentado na parte de baixo da tela mostra o número de munições da arma que está sendo usada, o número de vidas e as condições da carga das baterias usadas na sua mini-lanterna e na máscara de infra-vermelho, ambas para enxergar no escuro. Outra curiosidade em Dark Forces são os mapas que podem ser apresentados durante o jogo, não sendo preciso tirar sua visão para mostrá-lo, como acontece em Doom. ■

CÓDIGOS

LAIMLAME - invencibilidade

LAREDLITE - congela inimigos

LACDS - mostra todos os itens da fase no mapa

LAPOGO - subir muros altos

LAPOSTAL - aumenta munição e outros

LARANDY - super-charge para a arma

LANTFH - tele-transporte usando o mapa

LABUG - zoom quando perto

LASKIP - pula fase

LAJABSHIP - nave de Jabba

LATALAY - fase Talay

LASEWERS - vai para a fase dos esgotos

COMANDOS

↑ : anda para frente

↓ : anda para trás

→ : anda para direita

← : anda para esquerda

BARRA DE ESPAÇO :

abre portas e aciona alavancas

< ou > ou alt + → ou ← :

"escorrega" para os lados

C : agacha

X : pula

Shift + setas : corre

CapsLock + setas : anda devagar

PageUp : olha para cima

PageDown : olha para baixo

5 : centraliza a visão

Ctrl : tiros

Teclas de 0 a 9 : aciona diferentes armas

Tab : mapa

+ ou - : zoom

F1 : PDA

F2 : óculos infra-vermelhos

F3 : botas para neve

F4 : máscara contra gás

F5 : lanterna

Alt + ou - : muda tamanho da tela

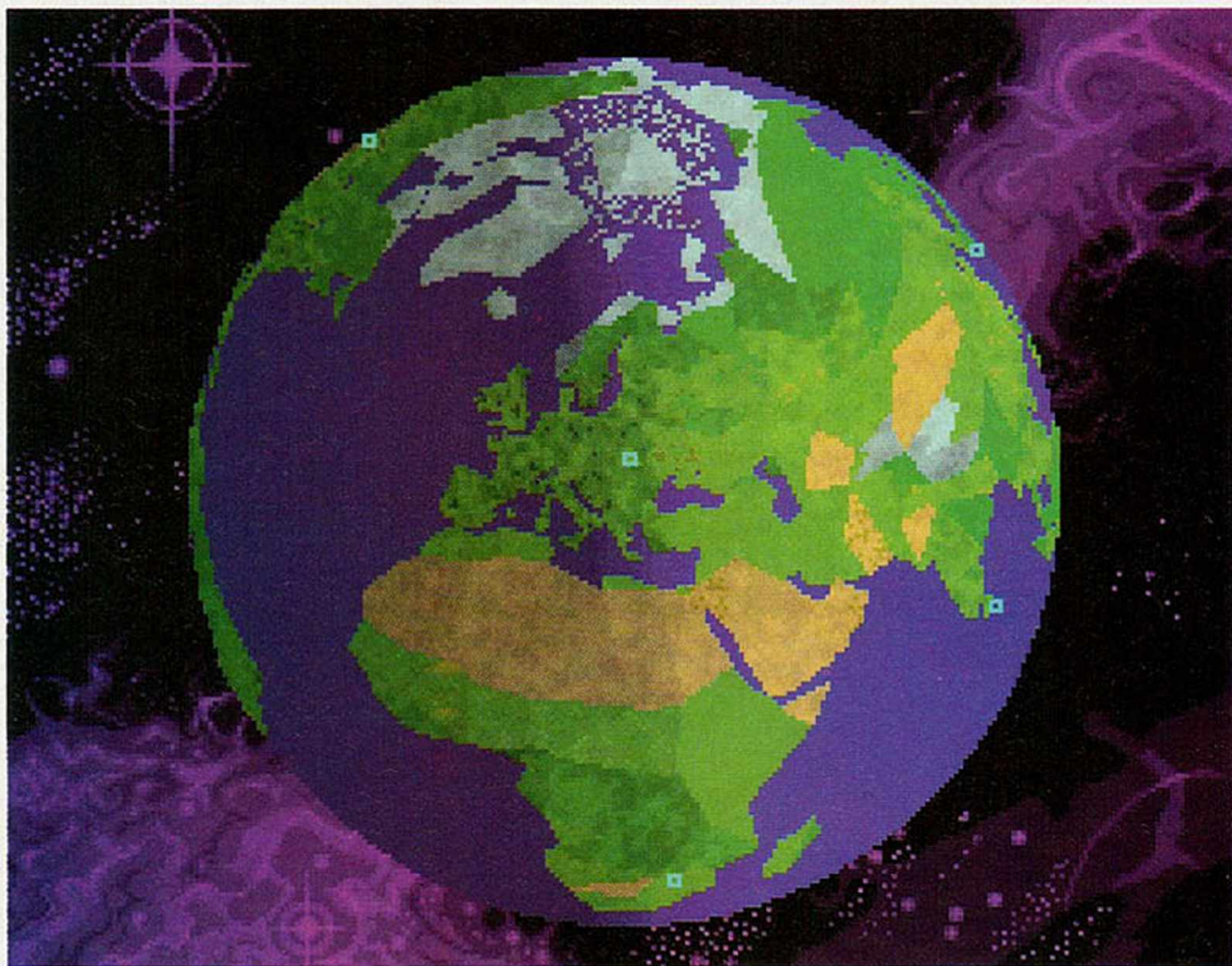
O mundo está ameaçado por perigosos aliens e sua missão é derrotá-los. Prepare-se para conhecer...

XCOM

SYLVIO DEUTSCHE

Escolhido o jogo do ano de 1994, XCOM (ou UFO Defender, como foi chamado na Europa) tem tudo para ser também o jogo da década, sem dúvida vai deflagrar uma série de continuação e clones de outras produtoras. Ótimo para nós, os jogadores, que teremos melhores opções, sendo a primeira delas um XCOM submarino, da própria Microprose, que deve sair ainda este ano. XCOM é uma daquelas boas idéias que surpreende pelo nível de detalhe, qualidade e ótimos gráficos, seguindo a tendência geral dos games modernos de estratégia, que não são mais apenas de estratégia, mas incorporam elementos de simuladores (do tipo SimCity), adventures e RPGs.

No XCOM, temos uma história como as dos adventures que se desenrola ao longo do jogo (você tem de descobrir detalhes sobre os aliens, usar estas descobertas para fabricar equipamentos novos para lutar melhor, por fim, ir enfrentar os inimigos na base deles). Para isso você tem de pegar o dinheiro que uma associação de países lhe dá todo mês (essa quantia varia em função da qualidade de seu serviço) e construir, ampliar e manter bases de combate, pesquisa e manufatura, pagando custos de manutenção e manufatura, soldo para soldados e salários para cientistas e engenheiros. Apesar de só poder ter oito bases, a tarefa é digna de um bom jogador de SimCity. Depois, então, vem o problema central: lutar. Você tem de mandar seus caças abaterem um ufo (que não deve ser destruído, mas derrubado), para então acontecer a missão em terra com os soldados transportados no Skyranger. Estes soldados têm pontos de energia, tempo, moral, saúde, força, mira, de lançamento e outros, no bom estilo RPG. No início, você conta com soldados recém-contratados, sem experiência alguma. Aos poucos estes soldados vão adquirindo qualidades e são promovidos, tornando-se mais eficientes. Se não morrerem... o que é bastante fácil de ocorrer. Então, é preciso estar sempre contratando novos soldados e os preparando, já que no começo os pobres coitados não têm armaduras e usam rifles e pistolas comuns contra aliens em naves indestrutíveis.



Fabricante
Microprose
Distribuidor no Brasil
Brasoft Games
Configuração mínima
PC 386DX, VGA, mouse, 4MB RAM, kit multimídia MPC-1
Apresentação
Disquete ou 1 CD ROM

Ao atacar suas bases, os aliens entram pelos hangares e elevadores. Portanto, construir as bases com este layout é vantajoso. Vale a pena reformar a primeira base para ficar deste mesmo modo. Também é importante construir dois ou mais radares de longo alcance em cada base, já que seu efeito é acumulativo.

Floater

The Floaters are primarily soldiers and terror agents. They are naturally predatory beasts, genetically engineered and cybernetically enhanced to make formidable warriors. The lower half of the body and most internal organs are surgically removed, and a life support system is installed. This implant contains an anti-grav unit, which enables the creature to float, albeit unsteadily, through the air.



O resultado do interrogatório de um Floater. Repare na "profissão" dos aliens, já que um Floater Navegador fornecerá informações diferentes da de um Floater Soldier.



Dois soldados protegem-se atrás do tanque enquanto outro cobre a porta do ufo. Repare que este último está ajoelhado, minimizando a chance de ser atingido.



Um soldado de roupa voadora preparando-se para lançar um electric flare (luz artificial, fundamental nas missões noturnas) no deserto.

Alien Alloys

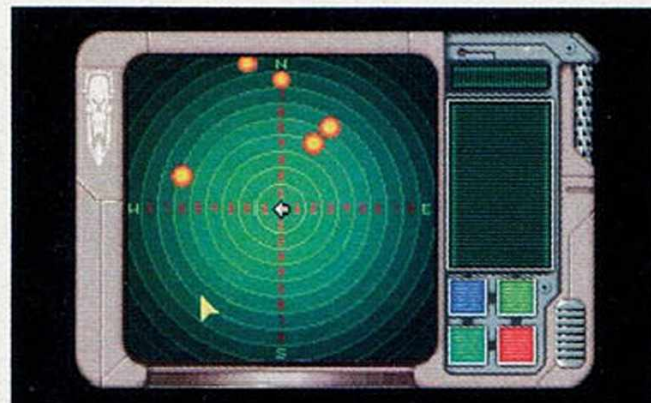
Alien crafts are constructed from special alloys with unique properties. They are extremely light and durable, and can be moulded by electro-magnetic methods. This material can be reproduced and used in many kinds of manufacturing processes.



Pesquisar os aliens alloys (ligas metálicas) é um passo fundamental tanto para construir novas naves quanto para conseguir a tecnologia para fazer armaduras para seus soldados.



A primeira versão do jogo tem este defeito nas missões em bases aliens. Mas basta pegar o arquivo UFO12.ZIP nas principais BBS para corrigir o problema... e ter aliens mais espertos!



Usando um motion scanner dá detectar os movimentos (de amigos e inimigos) que ocorreram na última jogada. Mas cuidado, porque se um alien não se moveu, ele não aparece no scanner.

Você está preparado para salvar a Terra dos aliens sanguinários? Aprenda algumas técnicas específicas para poder enfrentá-los

O primeiro ponto fundamental para avançar no jogo é o dinheiro. Mesmo com uma atuação impecável, rapidamente o custo de manutenção do equipamento sempre crescente das bases consome todo o dinheiro que se recebe dos países. E em certos momentos, até mais que isso. Portanto, é fundamental conseguir dinheiro de outro modo. O jeito mais rápido é colocar logo os cientistas para pesquisar as armas-lasers: *weapon*, *rifle* e *heavy*. Então coloque seus engenheiros para fabricar estas três armas. No combate elas têm a imensa vantagem de não precisarem de munição (portanto, pode-se atirar à vontade!), além de um poder de fogo bem superior ao dos rifles comuns. Depois de equipar todos os seus soldados, vá vendendo o excedente de produção. Com um mínimo de cinquenta engenheiros produzindo rifles laser, você não terá problemas financeiros (desde que não force a barra, claro!). Você pode também fabricar e vender outros equipamentos, mas o rifle laser é o mais rentável na relação de custo e tempo de produção contra preço de venda.



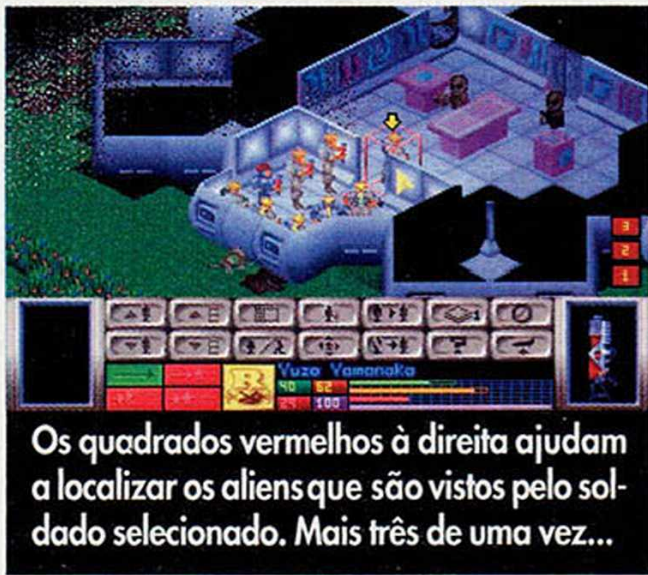
Mova seus soldados em duplas (mas sem aproximá-los demais para minimizar a chance de serem atingidos) e use no máximo metade dos pontos de tempo deles, para que possam se defender automaticamente na jogada dos aliens. A velocidade do deslocamento não é fundamental. O importante é eliminar os aliens com um mínimo de baixas. Menos nas missões de terror, que ocorrem quando os aliens descem nas cidades. Nestas missões a velocidade é fundamental, porque você tem de salvar o maior número possível de habitantes da cidade.

Apesar do jogo permitir que se vá salvando cada movimento, ao menos experimente jogar "na raça", salvando só depois de acabar cada missão. Fica muito mais emocionante!

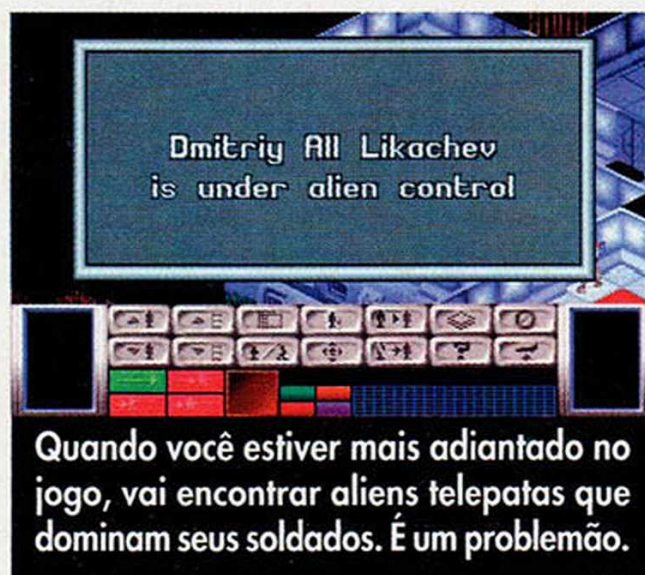


Um ponto fundamental para avançar no jogo é capturar aliens vivos para serem interrogados por seus cientistas. Para pegá-los, você precisa aprender a usar o *stun rod* ("bastão de tontear" - o que não é nada fácil, já que é necessário estar do lado do alien para ativá-lo). Mais para a frente, você aprenderá a usar as *stun bombs*, bem mais eficientes.

Dê preferência para o *auto-shot* (disparo automático) na hora de atirar, porque com essa opção, apesar da mira não ser tão boa, o soldado dispara três vezes, aumentando bastante a chance de acertar.



Os quadrados vermelhos à direita ajudam a localizar os aliens que são vistos pelo soldado selecionado. Mais três de uma vez...



Quando você estiver mais adiantado no jogo, vai encontrar aliens telepatas que dominam seus soldados. É um problemão.



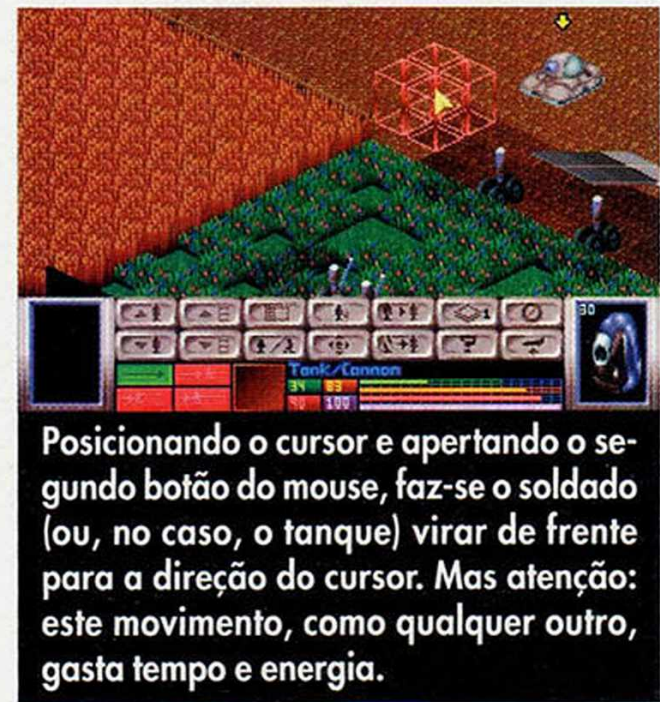
Use um medi-kit para cuidar de um ferimento fatal no braço esquerdo de um soldado.



Cuidado com este alien ... ele se move a grandes distâncias e, se alcançar um soldado seu, o transforma num zumbi que, quando morto, vira um novo alien como este (que precisa ser morto novamente ou vai transformar outro soldado)



Uma granada de fumaça pode ser útil também para o inimigo..



Posicionando o cursor e apertando o segundo botão do mouse, faz-se o soldado (ou, no caso, o tanque) virar de frente para a direção do cursor. Mas atenção: este movimento, como qualquer outro, gasta tempo e energia.

Pesquise todos os tipos de aliens que matar nas missões. Você vai adquirir conhecimentos importantes sobre como combater cada um, já que alguns são praticamente invulneráveis a explosões, mas têm pontos sensíveis a disparos laser e assim por diante. Depois de ter pesquisado um tipo de alien, venda os outros cadáveres deste mesmo tipo.

Por mais desumano que possa parecer, é fundamental usar *rookies* em situações de maior perigo (abrir portas, entrar em locais de risco), protegendo seus soldados mais habilitados. Por isso tenha sempre muitos *rookies* em todas as missões.

Venda armas e equipamentos dos aliens, menos *alloys*, *elerium 115* e alguns dos outros componentes, pois serão usados para fabricar novas armas e também como combustível de novas naves que você vai produzir.

Fabrique também *motion scanners* (detetores de movimento) e medi-kits. Os medi-kits são fundamentais para salvar a vida de vários soldados feri-



dos e desacordados em combate, usando o botão *heal* (curar) do medi-kit para eliminar as *fatal wounds* (ferimentos fatais) e o *stimulant* para reanimá-los. Repare na tarja branca que surge às vezes no meio da faixa de *health* (saúde) quando o soldado é ferido. É a dor que ele está sentindo. Se a dor for maior que a saúde, o soldado desmaia. Sem falar que suas capacidades são grandemente diminuídas. Use o *pain killer* (anestésico) do medi-kit para ajudá-lo.

Depois das armas laser, pesquise o mais depressa possível os *alien alloys* ("alloy" quer dizer "liga metálica"), que lhe dará condições de pesquisar e construir armaduras para seus soldados, entre outras coisas.

Compre o mais depressa possível um *tank* (se for "cannon", ele atira como um *auto-cannon* - ótima arma pesada! -, se for "launcher", ele atira como um lançador de foguetes - arma poderosa e eficiente, mas que permite poucos disparos). Estes tanques

de guerra são muito resistentes, permitindo uma boa proteção para dois soldados que o acompanhem.

Também é saudável aprender logo a usar granadas (pode-se preparar a granada para explodir na mesma jogada - "prime" em zero. Ela só explodirá na jogada em que for lançada, não importa quando. O único risco é seu soldado ser atingido na jogada dos aliens. Seus outros soldados perto dele não terão nenhuma chance de escapar da explosão...). Use também os *high explosives*, que são granadas mais poderosas. Assim que tiver a tecnologia, e sempre que possível, use as granadas alien, mais poderosas que as humanas.

Outra idéia importante é usar uma granada de fumaça (*smoke grenade*) bem na porta do *Skyranger* para impedir que os aliens vejam seus soldados descendo. No nível mais baixo do jogo isso não importa muito, mas nos níveis mais avançados é fundamental, ou você pode perder o combate sem conseguir tirar um só soldado da nave...



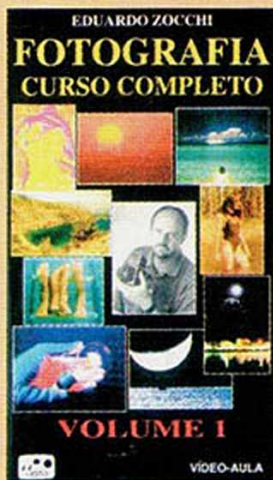
CURSOS EM VÍDEO M.P.O. VÍDEO

Aprenda sem sair de casa!

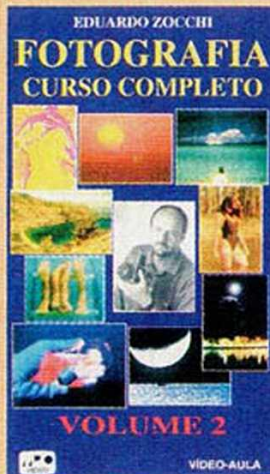
Método super didático - Ensino passo a passo - Se você não entendeu basta voltar a fita!

CURSO COMPLETO DE FOTOGRAFIA EM 6 FITAS DE VÍDEO

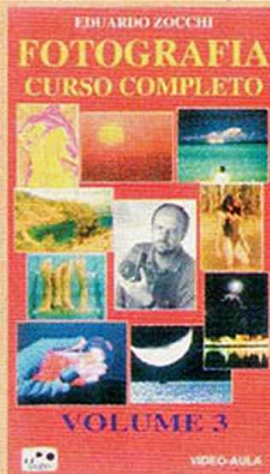
**CURSO TOTALMENTE
ILUSTRADO COM CENTENAS DE
FOTOS!**



VÍDEO 1: Princípios gerais; Tipos de câmaras; Formatos. Cód.: 6001 - Dur.: 75 min.



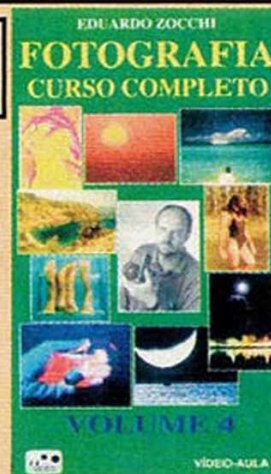
VÍDEO 2: Diafragma e profundidade de campo; Velocidades, Obturador e Tempo de exposição. Cód.: 6002 - Dur.: 106 min.



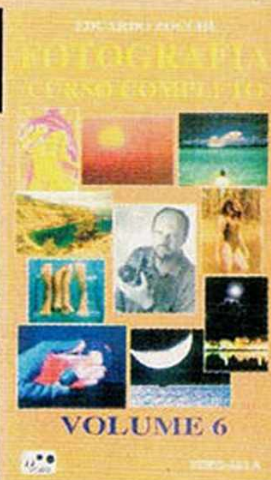
VÍDEO 3: Fotômetros e fotometria, Tipos de filmes e Aplicações. Cód.: 6003 - Dur.: 72 min.

VÍDEO 4: Objetivas. Cód.: 6004 - Dur.: 78 min.

VÍDEO 5: O uso criativo do Flash Eletrônico. Cód.: 6005 - Dur.: 67 min.



VÍDEO 6: Filtros: de contraste, de conversão e Efeitos especiais. Cód.: 6006 - Dur.: 83 min.



**Preço de cada fita - R\$ 36,00
Preço do Pacote - R\$ 160,00**

COD. 6.000

VÍDEO AULAS DE INFORMÁTICA



WINDOWS 3.1 PASSO A PASSO

Mostra a utilização, ensina como instalar, configurar, executar programas e trocar dados entre aplicações. Duração - 110 min

Cód.:0033 - R\$ 36,00



WINDOWS NT

Esta vídeo-aula está direcionada à todos os profissionais que desejam conhecer o que é o Microsoft Windows NT 3.5. Através dela você, com ou sem conhecimento em redes locais, saberá o que faz, como acessar e quais recursos permitidos pelo Windows NT 3.5. Duração - 85 min.

Cód.:0067 - R\$ 36,00



MS-OFFICE PROFESSIONAL

Pacote contendo 5 fitas dos melhores e mais consagrados softwares para Windows. Os softwares abrangidos neste pacote são: Access 2.0, Word 6.0, Excel 5.0, Power Point 4.0 e ainda uma fita ensinando a integração entre eles.

Cód.:0059 - R\$ 120,00



PAGE MAKER 5.0 BÁSICO

Esta vídeo-aula é destinada às pessoas que estão iniciando na área de editoração eletrônica. Nela você aprenderá a utilizar as ferramentas de desenho, incluir figuras e textos e a imprimir documentos. Duração - 54 min.

Cód.:0061 - R\$ 36,00



COREL DRAW 5.0 BÁSICO

Esta vídeo-aula é destinada as pessoas que estão começando a utilizar o CorelDraw! 5. Nela você aprenderá como personalizar o Corel, as ferramentas de desenho, de texto, padrões de preenchimento além de muitos outros recursos deste poderoso software. Duração: 55 min.

Cód.:0062 - R\$ 36,00



OLHO MÁGICO - O VÍDEO

Ilusões em 3D magicamente enriquecidas, nunca se viu algo semelhante. Acompanhadas de cativante trilha sonora.

Cód.: 4006 - R\$ 29,00

ENVIE O CUPOM OU
COMPRE POR

TELEFONE OU FAX

Fone:(011) 604-7116

Fax:(011) 604-7117



Sim, desejo receber em minha residência as seguintes fitas de vídeo

Incluso
taxa
de
remessa

Nome ou Código	Qtde.	Preço Unit. R\$	Total R\$
		TOTAL	

FORMA DE PAGAMENTO:

À vista, cheque anexo em nome de Kinegraf Marketing Direto Comércio e Serviços Ltda. Rua Major Diogo, 219, 1º andar, Bela Vista, São Paulo, SP, CEP 01324-001

Depósito em conta corrente

Kinegraf, Banco Bradesco, Ag. 0200-3 - C/C 69798-2. Envie cópia do comprovante junto com o cupom.

Cartão de Crédito nº _____

Nome do cartão: _____ Validade: _____

Data: _____ Assinatura igual a do cartão: _____

NOME : _____

ENDEREÇO . . : _____

Nº : _____ COMPLEMENTO : _____ CEP . . : _____

BAIRRO : _____ DATA NASC. . . : _____

CIDADE : _____ EST. : _____ TEL. : _____

CIC : _____ RG .. : _____

Secrets of Stargate

Hollywood está entrando na terra do CD ROM com os "Making Of's" de seus filmes. O primeiro deles é Stargate, que já passou pelos cinemas brasileiros no início deste ano. O CD é basicamente uma coletânea de fotos, vídeos e documentos relacionados ao filme. As partes mais interessantes são as que explicam como os ótimos efeitos especiais foram produzidos. Também há entrevistas com a equipe de produção e com os "desenhistas" de cenários. Aliás, os desenhos que deram origem às paisagens do filme estão todos reproduzidos em fotos preto e branco. As informações são encontradas em cômodos de palácios e lugares exóticos de Stargate (no CD, os mesmos cenários reais foram reproduzidos em três dimensões para

dar um charme a mais). Quem só gosta de curtir as cenas mais legais também vai achar algumas seqüências que estão divididas em capítulos para facilitar a procura. No começo da apresentação do programa, são mostradas as mesmas cenas que vemos nos trailers antes da estréia de um filme. Mas é uma pena que no computador os vídeos fiquem tão pequenos e sem resolução. Um aviso: para rodar Stargate sem problemas, é recomendado ter, pelo menos, um 486 DX, para que o computador dê conta dos vídeos e fotos. Um CD-ROM de dupla velocidade também é quase obrigatório, além de 8 megabytes de memória RAM. Se você possui uma placa de vídeo lenta, é melhor se preparar para sofrer com a velocidade das imagens.



Virtua Chess

O mais impressionante em Virtua Chess (lançamento da empresa britânica Titus) é que ele consegue inovar o conceito de jogos de xadrez em computadores: é todinho em 3D e possui várias "caras" para as peças tradicionais do jogo. Uma delas é a "Inca", que transforma todo o exército de peças em deuses desta antiga civilização. Os gráficos são muito bonitos e não há nenhuma música de fundo para distrair os concentrados enxadristas. Pode-se jogar com vári-

as janelas informativas abertas, isto é, estas janelas podem ser acessadas ou não e ficam soltas na tela do jogo. Desse modo, o jogador fica melhor informado sobre o tempo da sua rodada e até do computador. Aliás, o computador não é injusto quando o modo de jogo é contra ele: o coitadinho fica mais lento para acompanhar o seu raciocínio. Dentro do jogo também é possível trocar as resoluções da tela em VESA SVGA, para até 1024x768 pixels em 256 cores.

Alien Legacy

Quem gosta de aventuras de descobertas espaciais, com sacadas inteligentes e uma pitada de SimCity, vai se deliciar com o Alien Legacy. O jogo é um desenvolvimento mais bem acabado dos famosos StarFlight I e II, que já eram deliciosos. Você comanda uma nave-colônia que chega à um sistema solar e não en-

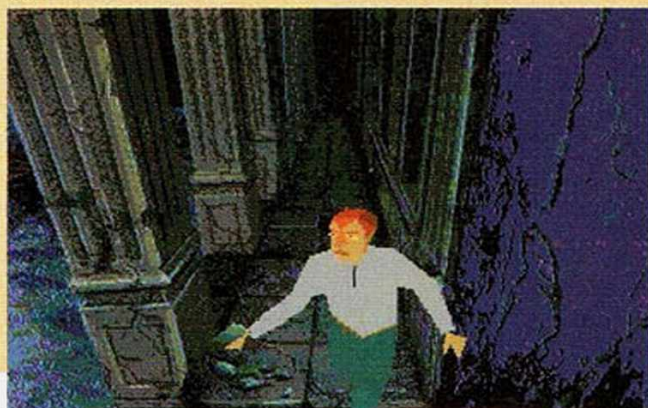
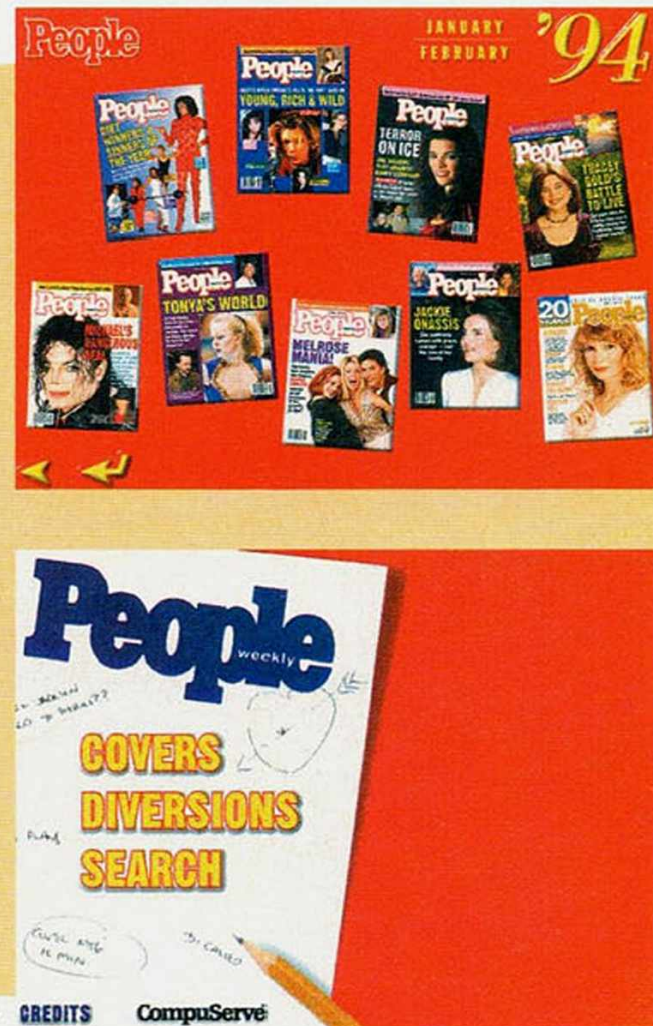
contra a base terrestre que devia existir. O que aconteceu com eles? Bom, o jogo se chama Legado Alien e quem conhece a história destes monstros vai conseguir imaginar o estrago que eles fizeram. Não há gráficos e sons excepcionais, porém tudo é eficiente, voltado para o prazer (e a imaginação) do jogador.



People

Os fãs da revista semanal de variedades "People" já têm a disposição uma biblioteca em CD-ROM só de edições desta publicação. De 1974 a 1994, quase tudo está presente no disquinho: todas as capas, as melhores reportagens e fotos, além de curiosidades sobre artistas de Hollywood e séries americanas. O CD-ROM roda tanto em PCs quanto em Macintoshes, e a consulta é super simples e intuitiva. O programa permite realizar procura de informações contidas nas revistas de diversos modos (através das capas, por exemplo), desde o primeiro número até os últimos de 94. As matérias de "capa" podem ser vistas e ampliadas na tela e as reportagens (na íntegra) são apresentadas em forma de textos, sem fotos extras. Quando se consul-

ta a capa de qualquer uma das edições, surgem curiosidades sobre os artistas ou uma reportagem específica que esteja no número escolhido. Há ainda vídeos e "morfs" das capas da People em homenagem a um respectivo "tema". Dá até para ver o rosto de Michael Jackson mudando de cor de um ano para o outro! Na seção "Search", o usuário determina os assuntos e temas que quer pesquisar em todos os vinte anos da revista, ou em um ano específico. Ou então pode ir para o "Mapa das Estrelas", que contém centenas de fotos de astros e estrelas. Já os mais fofoqueiros podem se deliciar com a seção "Best & Worst Dressed", que contém todas as personalidades americanas escolhidas entre as melhores e piores vestidas...



Alone in the Dark 3

A Infogrames está lançando mais um jogo da série de sucesso Alone in the Dark. Infelizmente, o terceiro jogo da série é praticamente igual ao dois primeiros em termos gráficos. As únicas coisas que mudaram foram as músicas e a história, que agora é baseada no velho oeste norte-americano, onde sua amiga foi presa pelos bandidos. As partes de ação, tradicionais da série, estão todas presentes, mas agora o que importa é a resolução de puzzles (quebra-

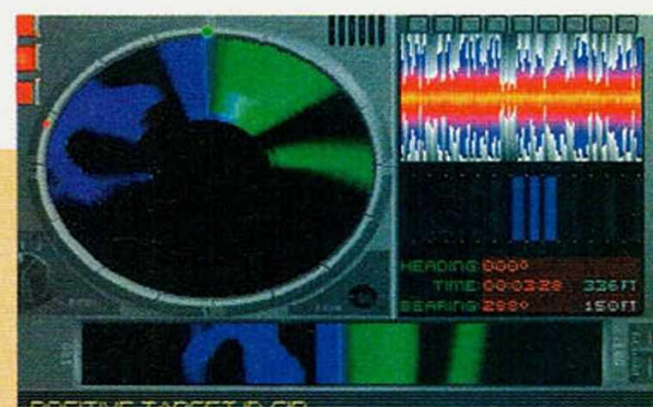
cabeças) para poder prosseguir no jogo. É claro que os cenários continuam lindos, pena que com pouca resolução.

Desta vez, o detetive Carnby irá se deparar com muitos obstáculos, como pontes explodindo e pedaços de terra desmoronando com você em cima. A interface está a mesma, sendo que, para pegar e usar itens, você deverá passar por um menu, como nos outros games antigos. Nada de novo para quem já é "veterano" em Alone...

Sea Wolf

SeaWolf é a nova versão do famoso simulador de submarino 688 AttackSub. A interface é mais jeitosa, os sons e gráficos no sonar são fascinantes, e a inteligência dos inimigos traz desafios muito mais interessantes. Além disso, como seu antecessor, SeaWolf permite

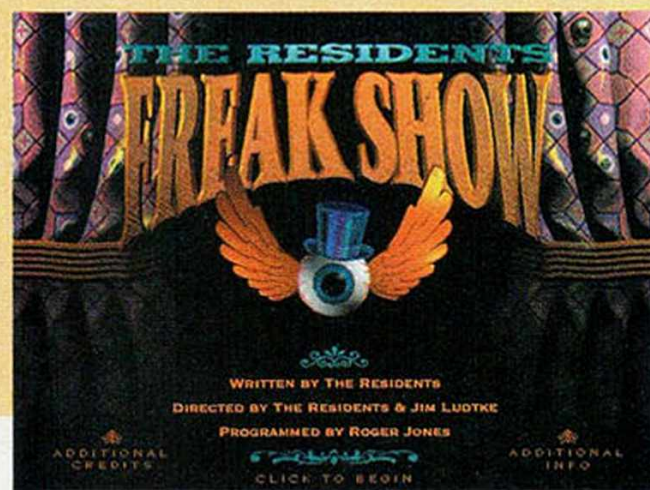
a realização de duelos via modem. Comprando o jogo em sua versão CD ROM, o usuário vai ganhar um brinde muito especial. É que o CD traz também WolfPack, outro simulador de submarino bastante interessante. Ou seja, é diversão em dose dupla.



Freak Show

Um dos CD-ROMs mais estranhos que já passaram por Home Computing é "Freak Show", da Voyager. A proposta do programa é levar o usuário para um mundo de fantasias, objetos e cenários bizarros. O CD não tem o objetivo de informar sobre curiosidades; apenas diverte quem se propõe a ver as criaturas mais exóticas. Os gráficos de Freak Show são o forte do CD, que conta com personagens em 3D, construídos em computador por programas de computação gráfica. Os cenários e objetos se parecem com os de desenhos animados, mas os vídeos são pequenos e em baixa resolução. Ao entrar no programa, aparece uma espécie de

"circo virtual" e o dono vem dar boas vindas. A partir daí, você deve explorar as atrações do local, que estão divididas em vários "stands", como as do Homem-toupeira ou da Mulher-verme! Os shows apresentados são animados com músicas e performances de cantores estranhos. Aliás, tudo neste CD é maluco. Existem alguns stands que você tem que procurar a atração e entrar no clima do local. Um exemplo é o Homem-toupeira, que se esconde em sua toca e, através de cliques com o mouse, o usuário deve encontrar a aberração enquanto vê vídeos de objetos bizarros se movimentando em cenários muito bem produzidos.



Dream Web

Um game muito interessante para quem quer saber o que é um adventure de verdade é DreamWeb. Jogo simples, direto e muito bonito, foi feito para ser jogado com a luz apagada e o som da placa no máximo. Isso porque o game cria climas de arrepiar a espinha. Você vê o cenário de cima, controlando seu personagem, que pode interagir com praticamente tudo que é visível (como pegar o CD junto ao aparelho de

som, tirar o disco da caixa e colocá-lo para tocar etc). Tudo isso dá muita liberdade de movimentos, o que só aumenta o prazer do jogador. O game permite ainda que se saia de um lugar a qualquer momento: se estiver faltando algo essencial para a continuidade do jogo, ele avisa. DreamWeb é interessante até para jogadores experientes. Mesmo que eles consigam terminar o jogo em dois ou três dias.

Lost Eden

Um dos jogos mais bonitos do ano será Lost Eden. Também não é para menos, já que todos os gráficos e animações são de altíssima qualidade e em 3D, com personagens lindíssimos tirados de contos de fada. Lost Eden é um adventure no estilo de The 7th Guest. Só que também há uma mistura de outros jogos, como os tradicionais games da Lucas Arts. Quem produziu o jogo foi a Cryo, responsável pelo sucesso Megarace, que apareceu no início do ano passado. O som de Lost Eden é maravilhoso, com músicas no estilo gregoriano. Ao

andar pelos cenários dos palácios e paisagens, é possível conversar com os dinossauros e criaturas do mundo mágico onde o jogo se passa. O jogador interage com o game de um modo muito inovador: baseado em um cubo de três dimensões, fica se movimentando na tela usando o mouse. É importante lembrar que para rodar tanta sofisticação em seu PC, o mínimo de hardware é um 486 DX com oito megabytes de memória RAM, além de um drive de CD-ROM de dupla-velocidade e uma boa placa vídeo aceleradora.



EU OVA A
JOVEM PAN

©

EU !

JP
JOVEM PAN SAT

TUDO MUNDO OUVE

CARTAS NA MESA

USPCON ganha destaque entre os maiores eventos nacionais de RPG, promovendo também a nova mania dos Cards.

L U A N A P A V A N I

O horário de início marcado era 9h, mas começou antes. Às 7:30h já tinha gente sentada nas escadas de um salão alugado em Vila Mariana, bairro de São Paulo, esperando pela realização de mais uma USPCON. No dia 18 de março, mais de 480 jogadores, fora pais e mães corujas, participaram da terceira maior convenção de RPG do Brasil, ficando atrás somente das realizadas pela Livraria Devir na marquise do Parque do Ibirapuera, em São Paulo, com convidados internacionais. "Mas é o maior evento nacional realizado em ambiente fechado", afirma Marcelo DelDebbio, 21, um dos cinco diretores da Camarilla. Esta associação de jogadores, cujo nome é baseado no RPG *Vampiro*, organiza a USPCON).

Um diferencial desta 5ª USPCON foi o campeonato nacional do card mais famoso do mundo, *Magic: The Gathering*, que trouxe jogadores de Santos, Curitiba, Brasília, Belo Horizonte, Rio de Janeiro e outras cidades. "Card" é um tipo de jogo super diferente, que atrai cada vez mais a atenção dos jogadores de



Fotos: Norberto Marques

Disputa por espaço nas mesas de RPG da 5ª USPCON

RPG, por ter ambientação, magias e desenhos do mesmo tipo (veja box).

Enquanto as disputas de RPG duravam em geral mais de cinco horas, as de cards acabavam em no máximo meia-hora por dupla. Como as 36 mesas não foram

suficientes, quem tinha de esperar a vez aproveitava para

transitar pelo salão ou comer alguma coisa. Resultado: das 10h ao meio-dia tinha-se que pedir "licença" para conseguir chegar até a lanchonete, onde foram vendidos mais de 200 litros de refrigerante e cerca de 600 sanduíches.

A animação era tanta que, numa das mesas de RPG, um cara se empolgou com seu furioso personagem, pegou uma cadeira e a jogou no chão. Depois do susto, todos aplaudiram. Esse clima de reunião de amigos não foi à toa. Todos se conhecem das convenções anteriores, realizadas no prédio da FAU (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo), na Universidade de São Paulo. Daí o nome: USPCON. Porém, a USP fechou os portões ao público em geral, o que fez com que o evento



O pessoal da Camarilla: (da esquerda para a direita) Paulo, Renato, Claus, Érica (de chapéu) e os diretores Marcelo, Sandra, Grego, Grillo e Norson.



Foto: Marcelo DalBabbo

Alexandre, (à direita), ficou em primeiro, e Ricardo Prado, em segundo.

mudasse de local, sob a reprovação da Camarilla. No convite estava escrito: "em protesto, resolvemos não mudar o nome da convenção para que todos se lembrem de que a Cidade Universitária é um bem público e não patrimônio de poucos".

Por isso foi cobrada a entrada, de R\$3,00 (mestres e sócios não pagavam). Para financiar a próxima convenção, marcada para novembro, a organização também montou a lanchonete e uma lojinha. Havia diversos títulos de RPG, Cards e Histórias em Quadrinhos Marvel, conforme acordos com a Devir e a Abril Jovem, que também estava promovendo o lançamento em português do RPG *Advanced Dungeons & Dragons*, conhecido por AD&D. "Vendi tudo", exclamou Claus Rieger, 20 anos, membro da Camarilla.

Nos primeiros 30 minutos de evento, foram vendidas duas caixas de *Magic*. Cada uma com 60 pacotes de oito cartas, a R\$ 3,50. "Isso porque a gente limitou a compra em cinco pacotes por pessoa", conta Luis Gustavo Grillo, 21, diretor da Camarilla. À tarde, chegou mais uma caixa, batendo novo recorde de vendas: só o tempo de receber a grana e dar o troco.

Apesar da correria, estava tudo organizado de forma que era só chegar, dar uma olhada na chave de classificação, sentar e jogar. Ricardo Grego, 20, também diretor da associação, disse que não houve trapanças, mas muitas dúvidas. Ele é quem tinha de resolver todas, já que sempre se comunica com a editora do *Magic*, a americana Wizard of the Coast, no computador, pela rede Internet. Mesmo assim, não foi fácil passar 14 horas resolvendo pepinos. "Tô até zozzo, preciso de um chocolate", desabafou Grego.

Nem todos estavam participando. Vinicius de Moraes, homônimo do poeta, 20, também faz parte da associação, mas não joga cards. "De cartas, só jogo truco". O que ele curte mesmo é videogame: "É o que liga". Porém, ele acompanhou as disputas até o fim, quando Alexandre Pires, 24, levou a melhor.

Quem se saiu bem foi a própria associação, que na 5ª USPCON ganhou o dobro de sócios. Agora, são 350, o que faz da Camarilla a maior associação de jogadores do Brasil. Se você quiser se tornar sócio antes da próxima USPCON, pagando a anuidade de R\$10,00 (com desconto se a inscrição for em grupo), escreva para Caixa Postal 19053, CEP 04599-970. ■

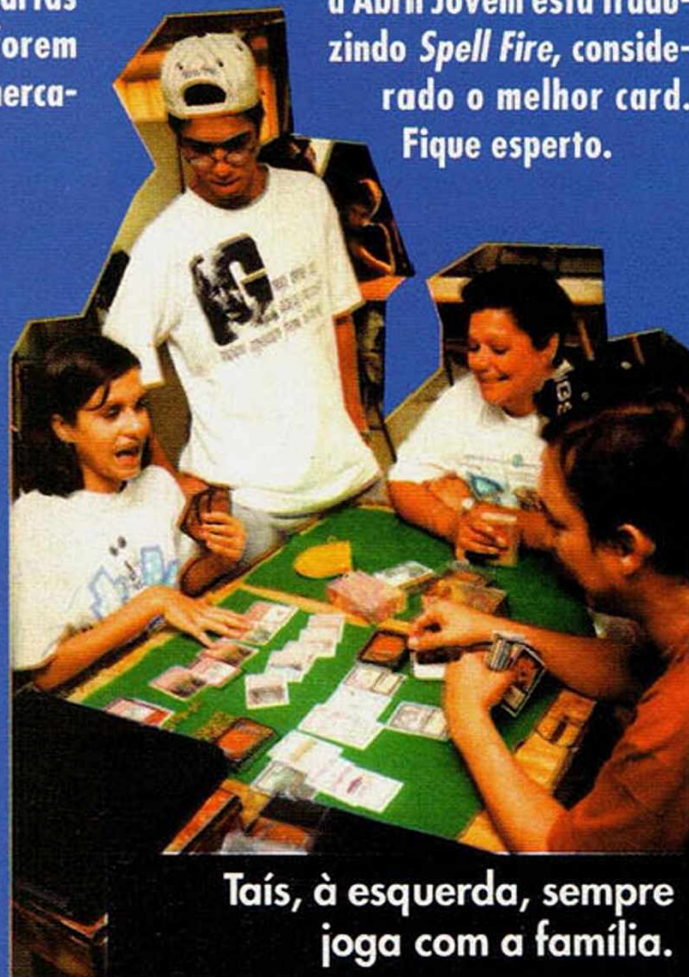
PARECE, MAS NÃO É

Collectible Card Games (jogo de cartas colecionáveis) é um novo conceito. Por ser de cartas, lembra um pouco o baralho; por ter magias e personagens, se parece com RPG. Mas as aparências enganam: é totalmente diferente. As regras básicas cabem num livro do tamanho da palma da mão. No caso do *Magic: The Gathering*, o card mais famoso (500 milhões de cartas vendidas em todo o mundo), são dois magos que duelam entre si, portanto, dois jogadores. O objetivo é acabar com os pontos do adversário (cada um tem 20), usando magias, monstros, bolas de fogo, etc. Cada elemento do jogo é uma carta. É aí que o card se diferencia do baralho: os jogadores não têm as mesmas cartas. Ao contrário, se sai melhor quem tiver mais cartas diferentes, principalmente se forem "raras", ou seja, lançadas no mercado em pequena quantidade e "de vez em nunca".

Outra característica é a troca, como se fosse figurinha. "É um mercado de ações", compara o jogador Luis Gustavo Grillo. "Tem gente que compra cartas raras e guarda por seis meses, para depois vender por um preço muito mais alto". Como o que conta é a quantidade de cartas, as editoras costumam lançar séries especiais a cada dois ou três meses. Assim, o *Magic* tem cerca de 300 cartas só de magia "básica".

Taís Praia Mendes, 14 anos, a única garota presente

no campeonato de *Magic*, tem mais de 1.500 cartas. Sua mãe, Vera Lúcia, de 39 anos, também joga. "Adoro cards. Já entrei em três campeonatos". Mãe, filha, pai e irmão jogam cards toda sexta e sábado. Por isso, Taís geralmente recusa convites para sair. "Prefiro ficar em casa jogando cartas ou SNES". Uma novidade para quem, como Taís, joga videogame e cards: a Acclaim Comics está lançando uma série de HQ do *Magic*, com uma carta de brinde a cada edição. É isso mesmo, a Acclaim, fabricante do *Mortal Kombat* e outros games também entrou no mundo dos cards. E para quem já está jogando o RPG *Lobisomen - O Apocalipse* (veja matéria na VG 48), o card *Rage*, baseado no livro, está chegando. Também a Abril Jovem está traduzindo *Spell Fire*, considerado o melhor card. Fique esperto.



Taís, à esquerda, sempre joga com a família.

ENREDEDADO NAS

NETS

As BBS são a nova mania deste final de século. Descubra como "navegar" pela Internet e outras redes do mundo todo

SYLVIO DEUTSCH

Para começar a aventura pelas nets, basta ter um computador, um modem e uma linha telefônica. O modem (abreviatura de "modulador-demodulador") é o aparelho que conecta o computador à linha telefônica. É preciso também um software específico. Geralmente com o modem vem um programa destes, que habitualmente não é grande coisa (principalmente pela falta do protocolo de transmissão Zmodem). Existem programas sofisticados de controle de modem, como o Telemate, e inúmeros que são bastante simples (e não menos eficientes), ideais para quem está começando, como o Telix. As principais BBS oferecem uma boa variedade de programas de comunicação. Dê uma olhada em alguns deles e escolha o que mais lhe interessar.

Em seguida, opte uma BBS (nos cadernos de informática dos jornais e nas próprias BBS é possível encontrar listas atualizadas de todo o Brasil). Cada uma delas tem estrutura, forma de pagamento e serviços diferentes. Mas todas permitem que se dê uma olhada antes de fazer a assinatura.

BBS - FONTE DE ARQUIVOS E MENSAGENS

Numa BBS pode-se pegar, enviar arquivos e ler e mandar mensagens. Do menu principal de uma delas, procure como ir para as mensagens. Neste local, você pode selecionar uma área e sub-área (as mensagens são separadas por temas para facilitar a leitura) para ler ou escrever uma mensagem. Elas podem ser enviadas para uma pessoa específica ou para Todos (geralmente usa-se a forma em inglês All). Exceto pelas mensagens nas áreas Privativas e E-Mail, todas são públicas, quer dizer, qualquer um pode ler (e responder). Por sinal, estimula-se que as pessoas entrem no papo dos outros: então, não se acanhe e diga o que quiser. Mas procure respeitar algumas regras básicas: tente sempre manter-se dentro do tema de cada área. Se quiser mudar radicalmente de assunto, mande sua mensagem para a mesma pessoa

na área mais adequada (incluindo a sempre lotada Abóbora, onde pode-se falar de tudo sem se preocupar com regra alguma!). Não escreva com maiúsculas. Elas são reservadas para quando você quiser GRITAR! Procure conservar o clima de amizade que impera nas mensagens e não hesite em pedir ajuda. O pessoal das BBS (donos e usuários) é muito solícito e está sempre disposto a dar uma força para os novatos. Um bom lugar para resolver probleminhas imediatos e conhecer os novos colegas é nos Chats, opção em todas as BBS, que permite conversar diretamente com as pessoas ligadas nas outras linhas. Há quem passe horas nestes bate-papos...

AS REDES

Existem áreas de mensagens locais e externas. As locais são de uso da própria BBS, quer dizer, só acessadas pelos assinantes. As externas fazem parte de redes que reúnem mensagens de várias BBS. Cada uma delas conta com programas que reúnem "suas" mensagens das áreas da rede e as remete a certa hora da madrugada para outra BBS e assim por diante, fazendo as mensagens circularem por áreas vastas, configurando as redes. A principal rede aqui no Brasil é a FidoNet, que é internacional (quer dizer, se sua mensagem estiver na área adequada, ela vai para os Estados Unidos, Europa ou outros países da América do Sul). O bom da coisa é que você se corresponde com gente de outros estados ou países pagando ligação local. Nas BBS maiores, como Mandic, STI, Ponto de Encontro e Persocom, você tem acesso também à área de E-Mail da Internet. Quer dizer, sabendo o "endereço", você pode se comunicar com qualquer pessoa ou empresa ligada na Internet.

INTERNET

A Internet, assim como a CompuServe, America On-Line e algumas outras, é uma super rede, estrutura profissional que funciona como as BBS, mas é muito mais eficiente. Elas trabalham com computadores, modems e liga-

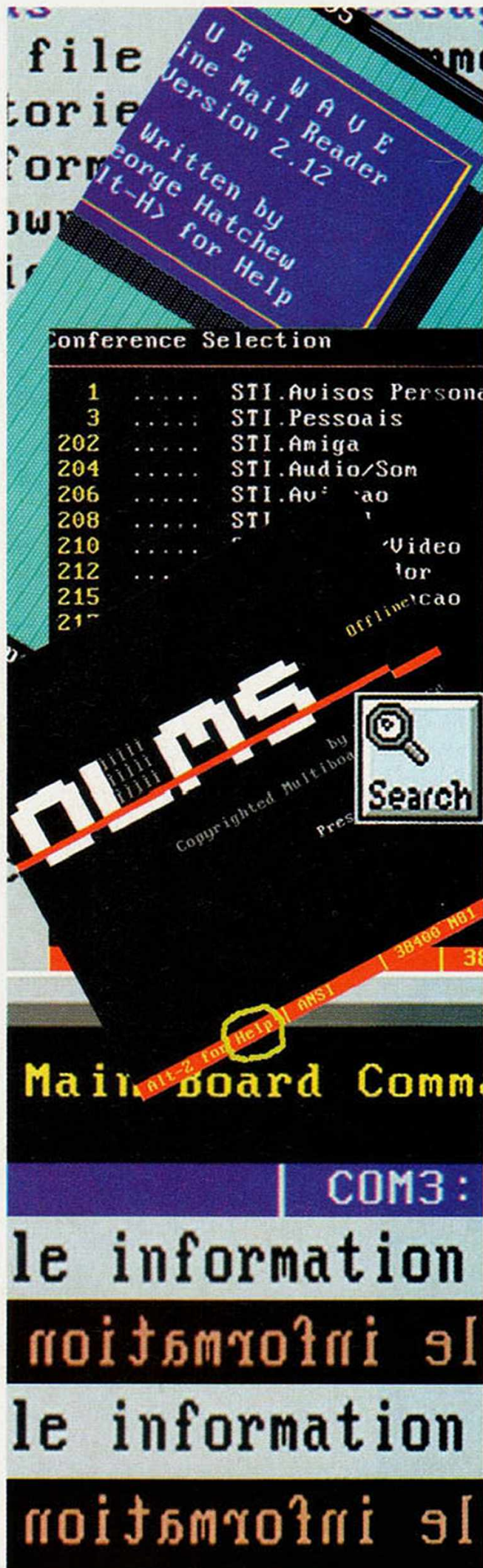
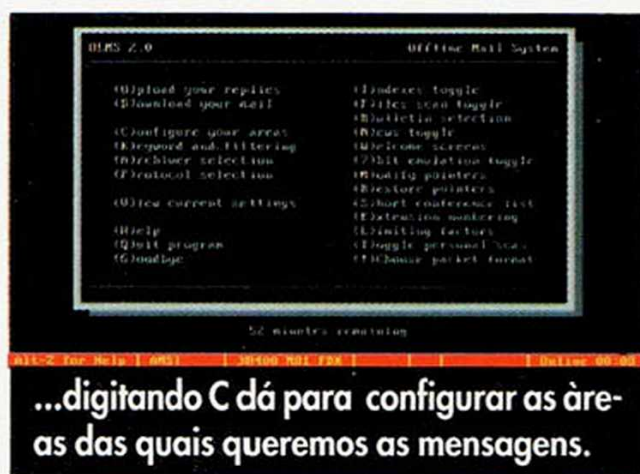


ILUSTRAÇÃO HG



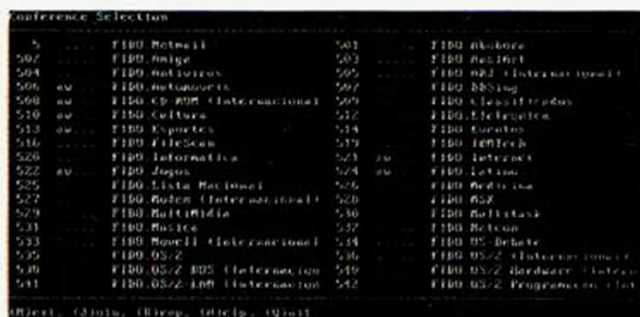
O Leitor Off line OLMS permite pegar pacotes de mensagem tanto do tipo QWK (Silver Xpress) quanto do BW (Blue Wave) e ...



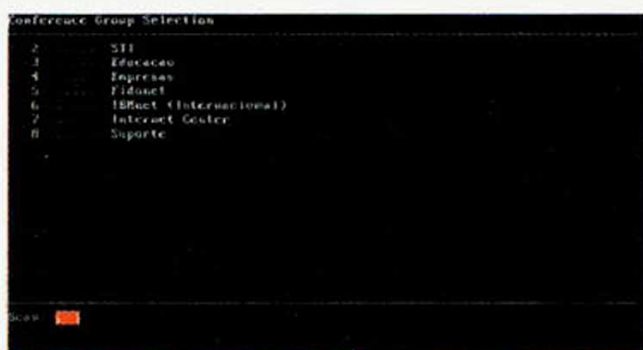
...digitando C dá para configurar as áreas das quais queremos as mensagens.



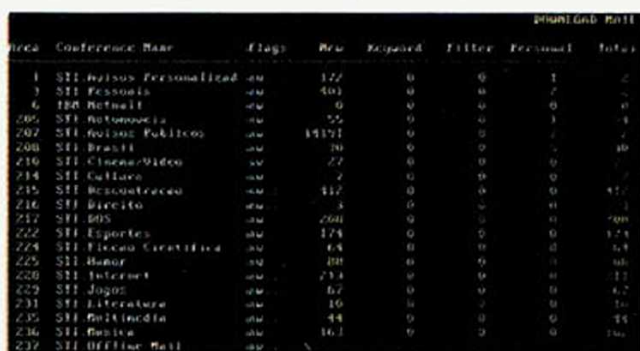
Algumas das áreas locais de mensagens da STI e...



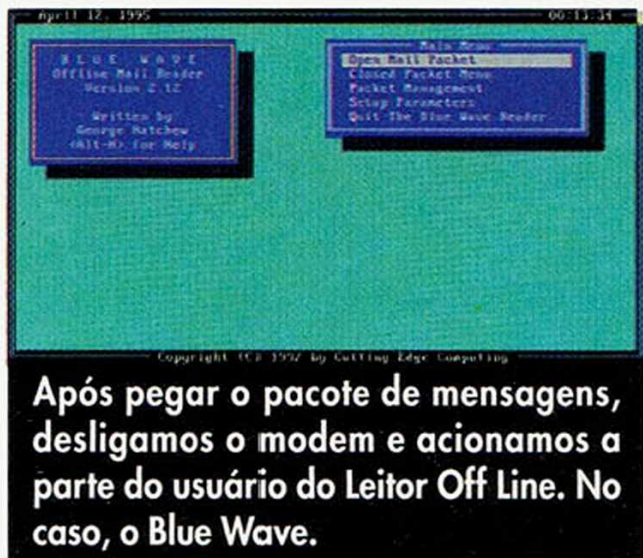
... algumas da rede FIDO.



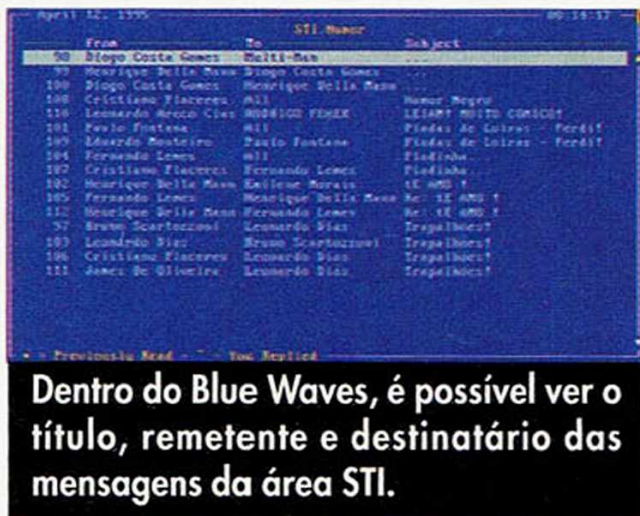
As sete áreas gerais de sub-áreas de mensagens



Depois de escolhidas as áreas, voltamos ao menu principal e digitamos D para preparar e fazer o dowload do pacote de novas mensagens.



Após pegar o pacote de mensagens, desligamos o modem e acionamos a parte do usuário do Leitor Off Line. No caso, o Blue Wave.



Dentro do Blue Waves, é possível ver o título, remetente e destinatário das mensagens da área STI.

ções telefônicas especiais, que são super velozes. Em uma rede de BBS, sua mensagem pode levar um ou dois dias para alcançar o destinatário. Na Internet, se o destinatário não tiver recebido a mensagem em 24 horas, você é avisado de que há algo errado.

O endereço Internet é simples: refere-se à seqüência de computadores acionados para alcançar aquele destinatário. Para acessar um amigo que você sabe ser sócio, por exemplo, da STI, basta mandar um E-mail Internet para: "nome.amigo@sti.ax.apc.org" (sem as aspas e respeitando maiúsculas e minúsculas). Troque nome.amigo pelo nome do destinatário, separando os nomes com um ponto. Se ele for

da Mandic, basta trocar "sti" por "mandic" e pronto!

Aqui no Brasil, temos apenas um pedacinho da Internet, um final de linha. Mas, reunindo o mundo todo, existe uma infinidade de endereços para localizar alguém ou uma empresa. Por isso, é saudável iniciar uma agenda de endereços Internet. E fique atento: nas BBS sempre aparecem arquivos com endereços interessantes da Internet.

Na própria Internet existem áreas de mensagens que funcionam como nas BBS, sobre os assuntos mais variados. Porém, como nós, simples mortais, não podemos acessar tais áreas, nem a famosa WWW (World Wide

MANDIC BBS

PROFISSIONAL

INTERNET E USENET

(uso acadêmico)

JOGOS

ANTI-VÍRUS

COMPRAS ON LINE

ACESSO 0-800

(para distâncias acima de 300 km)

28.000 B P S

10,5 G b

MULTIMÍDIA

agora com o apoio de

Videogame & Home Computing

consultas a reportagens

demons de jogos

imagens de lançamentos em multimídia

canal de comunicação com a redação

MANDIC É MUITO MAIS BBS (011)816 3911

INTERNET : info%mandic@ibase.org.br

Web - rede de acesso mundial, uma estrutura de interface gráfica e amigável da Internet), não vamos nos estender no assunto. A Embratel está prometendo abrir o acesso para usuários cadastrados. Se quiser entrar na fila, ligue para o Renpac: 078-78228 (se seu modem for 9600 ou mais) ou 078-78224 (se seu modem for 2400). Antes, é preciso configurar o modem para ligar com 7 data bits, paridade Even e 1 stop bit (7E1), usando simulação de terminal TTY.

Tudo isso pode parecer grego, mas são opções facilmente configuráveis nos programas de comunicação e referem-se à forma como o modem fará a transmissão. É preciso ter cuidado porque as ligações comuns aqui no Brasil são feitas com 8 data bits, paridade None e 1 stop bit (8N1). Digite o número 0724021050400 e aguarde. O *user id* é INTERNET e a senha, EMBRATEL (demora bastante entre cada pedido, então tenha paciência). Em seguida digite seus dados quando forem pedidos. Também é possível se cadastrar por telefone-voz, no (011) 285-3211, ramais 956 ou 835. Depois, é só esperar...

COMPUSERVE

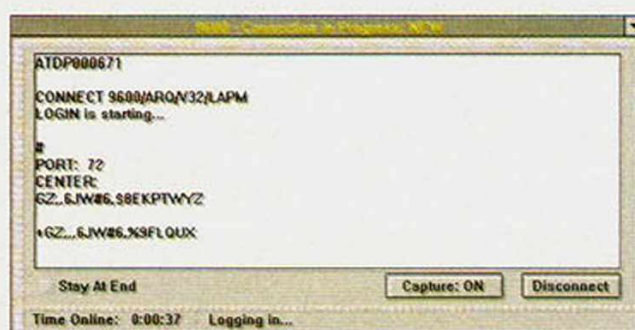
A Internet foi a primeira rede: iniciada nos anos 60 pelos militares. Nos anos 70, foi encampada pelo governo americano, que a expandiu, criando um sistema capaz de funcionar sem uma central (o que era interessante nos tempos de Guerra Fria). Depois, ela cresceu tornando-se um sistema de comunicação entre universidades e centros de pesquisa. No final de 1994, o governo concluiu que o sistema já era estável o bastante para manter-se sozinho e retirou-se da Internet, que está tornando-se um empreendimento comercial. Por isso nós, usuários comuns, poderemos logo ter acesso (ainda limitado no Brasil) a pessoas com vínculos a universidades e centros de pesquisa. O mais interessante na Internet é que ela não tem um "cérebro" central: é uma estrutura anárquica, sem controle, o que agrada aos usuários.

Já a CompuServe é uma rede particular, uma empresa que presta serviços. É imensa, permite acesso à alguns serviços da Internet, e sofre um controle absoluto. Mas, no geral, os dois sistemas são bastante parecidos.

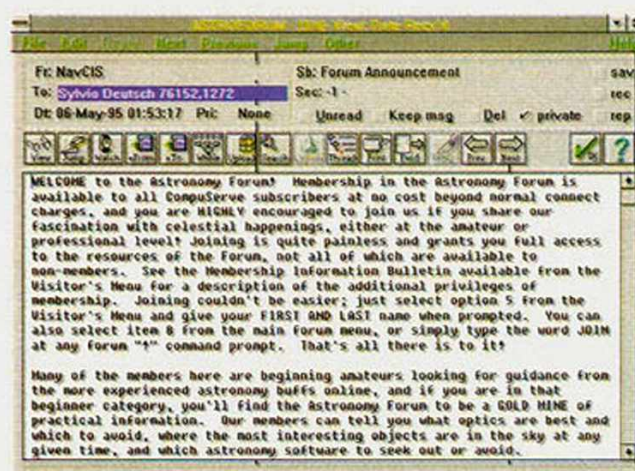
A CompuServe tem também E-Mail e muitas áreas específicas. Desde um shopping virtual (eles chamam de E-Mall) até uma área da NASA, onde só se fala das imagens produzidas pelo telescópio orbital Hubble (é possível pegar arquivos com as fotos do telescópio). Para acessar a CompuServe, é preciso configurar o modem para 7E1. Ligue então para 000671 (modem 9600) ou 000672 (modem 2400). Quando o modem conectar, aperte Enter uma vez. Aparecerá um #. Digite C. Aparecerá PORT: 72 e CENTER: digite CSI e Enter (não aparecerá nada na tela). A conexão vai se es-



O menu principal da BBS Mandic.



Iniciando o contato com a CompuServe com o NavCIS.



A mensagem de boas vindas que se recebe na primeira vez que se entra num Fórum. No caso, o de astronomia



A tela principal do programa NavCIS, para navegar na CompuServe. À direita estão os ícones dos fóruns (ou áreas) a serem pesquisadas atrás de mensagens novas.

tabelecer. Forneça o ID: 177000,5555, Password(senha): ZIFF*NET e quando ele pedir o Agreement number, digite CSHOPPER94.

Forneça seus dados (incluindo o número do cartão de crédito internacional pelo qual pagará) e vá seguindo as instruções que aparecerem. Você receberá um número de ID pessoal (anote-o em lugar seguro!) e sua senha chegará pelo correio em cerca de duas sema-

nas. Só então você poderá realmente entrar na CompuServe. Um bom conselho é pegar de imediato um programa de leitura externa e assim economizar o custo da ligação (cerca de US\$5 por hora).

São cobrados US\$10 por mês para se poder usar cerca de 100 áreas básicas e taxas específicas para cada área (o valor varia segundo o tempo de uso). Um programa de leitura muito bom e simples é o NavCIS: digite GO NAVCIS num prompt! e dê uma olhada nas mensagens para novos usuários. Qualquer dúvida, deixe mensagem para o SYSOP da área.

Outra coisa: este número inicial de conexão fará com que você entre através da rede da revista Computer Shopper, o que pode implicar em custos adicionais. Na primeira vez, o ideal é entrar com um número direto da CompuServe. E o melhor modo de conseguir este número é comprando um modem US Robotics (14400 ou 28800, um dos melhores que existem e tem garantia de 5 anos). Com ele vêm um número e senha para o acesso inicial.

LEITORES OFF LINE

Consome-se muito tempo respondendo mensagens conectado na BBS. Todas elas oferecem o serviço de pelo menos um Off Line Mail Reader, ou "leitor de correio desligado". Você pega na BBS um programa - Silver Xpress (QWK) e BlueWave são os mais comuns -, instala-o no seu computador e, quando entrar na BBS, vai para a área de mensagens. Ai, é só selecionar o leitor off line que escolheu.

Na primeira vez que entrar no leitor, ele vai lhe pedir para configurá-lo, quer dizer, selecionar as áreas de mensagens que lhe interessam. Em seguida, ele vai analisar todas as mensagens na BBS, separar as mensagens das áreas que você escolheu, compactá-las e mandá-las para o seu computador. Você desliga a conexão, entra no seu programa leitor e ele vai abrir o pacote de mensagens. Você poderá ler com toda a calma, responder, editar respostas e mandar mensagens novas. Depois, é só ligar de novo para a BBS e enviar as respostas. O programa na BBS as colocará nas áreas adequadas e registrará quais mensagens você pegou. Assim, na próxima vez, ele só vai recolher as mensagens novas.

Experimente um destes programas e torne-se você também um ladrão de tag-lines. Tag-lines são frases, geralmente gozadas como "Preserve o verde: use monitores CGA" ou "Estou em forma! Ou redondo não é uma forma?" e muitas outras, que todos colocam no final das mensagens. Os Leitores são programados para, com comandos simples, roubá-las de uma mensagem e acrescentá-las à sua lista de tags, para uso posterior.

E, para terminar, aqui vai uma tag de minha autoria (claro, pode roubá-la!): "Um descoordenado das duas mãos é um ambicanhoto?" ■

MEGASOFT INFORMÁTICA Tel:(011) 231-2367

Rua Barão de Itapetininga, 297 - 4º andar - Centro - CEP.: 01042-000



* **PROMOÇÕES SEMANAIS:** Consulte!

Telefone/Fax: 214-0289

* **PREÇOS** (Discos incluídos): HD 5 1/4 = R\$2,00 / HD 3 1/2 = R\$3,00 / DD 5 1/4 = R\$ 1,50

* **TAXA DE CORREIO:** A Cada 15 disquetes ou 2 CDs = R\$ 2,50 (Carta Registrada)

A cada 10 cópias com disco, ganhe 1 DD gravado à sua escolha. A cada 50, ganhe 9!

* **GARANTIA:** 60 dias contra defeitos de gravação ou vírus.

* **SUPORTE TELEFÔNICO:** Dicas de jogos e instruções sobre aplicativos

TOP 9 - ADVENTURE	TOP 9 - ESTRATÉGIA	CD-ROM
TOP 9 - ADVENTURE 1 Sam & Max Hit the Road 07 HD 2 Alone in the Dark 2 (Inglês) 09 HD 3 Beneath a Steel Sky 06 HD 4 Bloodnet 04 HD 5 Gabriel Knight: Sins of Fathers 11 HD 6 Innocent Until Caught 07 HD 7 The Hand of Fate (Kyrandia 2) 08 HD 8 Lost in Time 12 HD 9 Monkey Island 2: Le Chuck's 06 HD	TOP 9 - ESTRATÉGIA 1 Reunion 09 HD 2 Outpost 07 HD 3 Sim City 2000 03 HD 4 Syndicate 05 HD 5 Dune 2 04 HD 6 Great Naval Battles 2 04 HD 7 Fields of Glory 05 HD 8 Master of Orion 04 HD 9 Unnatural Selection 07 HD	CD-ROM JOGOS 7Th Guest R\$ 38,00 Aegis Guardian R\$ 94,50 Al-Qadim R\$ 45,00 Blake Stone / Wolfstein 3D R\$ 30,00 ChessMaster 4000 Turbo R\$ 35,00 Companions of Xanth R\$ 45,00 Daryl Gates - Police Quest R\$ 48,00 Doom I e II R\$ 52,00 Dune R\$ 44,00 F-15 Strike Eagle III R\$ 35,00 Hell Cab R\$ 45,00 Jump Raven R\$ 47,00 Jurassic Park R\$ 44,00 Lilit Divil R\$ 40,00 Mad Dog McCree R\$ 34,00 Mad Dog II: The Lost Gold R\$ 42,00 Megarace R\$ 35,00 Myst R\$ 50,00 Outpost (PROMOÇÃO) R\$ 44,00 Pagan - Ultima VIII R\$ 49,00 Rebel Assault R\$ 50,00 SimCity Classic R\$ 48,00 SimCity 2000 R\$ 45,00 The Lawnmower Man R\$ 40,00 Theme Park R\$ 42,00 Wing Commander Privateer R\$ 45,00 Wrath of the Gods R\$ 48,00
TOP 9 - RPG 1 Ravenloft 07 HD 2 Al-Qadim: The Genie's Curse 05 HD 3 Kronolog: The Nazi Paradox 07 HD 4 Ultima VIII (Pagan) 08 HD 5 Arena: The Elders Scrolls 08 HD 6 Lands of Lore 08 HD 7 Cruzaders of the Dark Savant 03 HD 8 Might and Magic V (Darkside) 09 HD 9 Eye of the Beholder III 04 HD	TOP 9 - AÇÃO 1 Doom 2 05 HD 2 System shock 09 HD 3 Doom 04 HD 4 Lilit Divil 06 HD 5 Cannon Fodder 03 HD 6 Space Hulk 04 HD 7 Doom x Alien 04 HD 8 The Horde 06 HD 9 Speed Racer 03 HD	ERÓTICOS American Girls R\$ 38,00 Mask R\$ 33,00 Night Watch II R\$ 72,00 Strip Poker R\$ 32,00 The Dream Machine R\$ 70,00 The Swap II R\$ 36,00 Winner Takes All R\$ 41,00
TOP 9 - ESPACIAIS 1 Tie Fighter 05 HD 2 Wing Commander Privateer 06 HD 3 X-Wing 05 HD 4 Delta V 06 HD 5 X-Com 04 HD 6 Inca 2 10 HD 7 Wing Commander 2 08 HD 8 Star Control 2 04 HD 9 Epic 06 HD	TOP 9 - ARCADE 1 Pinball Fantasies 02 HD 2 Fury of the Furries 02 HD 3 Mortal Kombat (Oficial) 03 HD 4 Raptor: Call of the Shadows 03 HD 5 Body Blows 01 HD 6 Surf Ninjas 03 HD 7 Street Fighter 2 (Oficial) 03 HD 8 Oscar 01 HD 9 Trolls 03 HD	APLICATIVOS Bodyworks R\$ 70,00 Cica Windows Triple R\$ 35,00 The New Grolier for Windows R\$ 40,00
TOP 9 - SIM. DE VÔO 1 Pacific Strike 09 HD 2 F-14 Fleet Defender 04 HD 3 1942: The Pacific Air War 06 HD 4 TFX:Tactical Fighter Experiment 08 HD 5 Aces over Europe 03 HD 6 F/A 18 Hornet (Falcon 3.0) 03 HD 7 Strike Commander 08 HD 8 F-15 Strike Eagle 3 06 HD 9 B-17 Flying Fortress 05 HD	TOP 9 - ESPORTES 1 Fifa International Soccer 03 HD 2 Links 386 Pro 04 HD 3 Empire Soccer 94 01 HD 4 NHL Hockey 04 HD 5 Winter Olympics 02 HD 6 Goal! 01 HD 7 Front Page Sports Football Pro 04 HD 8 Michael Jordan in Flight 03 HD 9 Great Courts 2 01 HD	TOP 9 - CLÁSSICOS 1 Alone in the Dark 05 HD 2 Civilization 02 HD 3 Prince of Persia 2 04 HD 4 Indiana Jones Fate of Atlantis 06 HD 5 Day of the Tentacle 06 HD 6 Lemmings 2: The Tribes 02 HD 7 Out of This World 01 HD 8 The Legend of Kyrandia 04 HD 9 The Incredible Machine 01 HD
TOP 9 - SIM. EM GERAL 1 Indy Car Racing (Fórmula Indy) 03 HD 2 World Circuit (Fórmula 1) 03 HD 3 Rally (Corrida) 06 HD 4 Subwar 2050 (Submarino) 05 HD 5 Comanche (Helicóptero) 03 HD 6 Stunt Island (Filmagem) 06 HD 7 Twilight 2000 (Tanque) 03 HD 8 Coaster (Montanha Russa) 01 HD 9 Sim Farm (Fazenda) 01 HD	TOP 9 - ERÓTICOS 1 DL-View + 30 Animações 04 HD 2 Ensaios Fotográficos Playboy 01 HD 3 Strip Poker Pro 02 HD 4 Strip Poker for Windows 08 HD 5 Penthouse Jigsaw Puzzle 01 HD 6 WGoldie for Windows 01 DD 7 Nubia de Oliveira 02 HD 8 Sexy TV Show 07 HD 9 Cristiana de Oliveira 01 HD	

Pedidos: Por carta, telefone ou fax de Segunda a Sexta das 9:00 às 18:00 e aos Sábados das 10:00 às 17:00. Relacione o nome, código e a quantidade de discos de cada programa. Se preferir, visite-nos pessoalmente.

Pagamento: Envie um cheque nominal a **J&M INFORMÁTICA LTDA.** no valor total de seu pedido, não se esquecendo de acrescentar uma Taxa de Correio a cada 15 disquetes ou 2 CDs. Não trabalhamos com SEDEX a Cobrar, devido a problemas com o Correio.

Catálogo Eletrônico: Envie um disquete HD formatado ou R\$1,80.

Catálogo Impresso: Grátis. Peça já o seu com Jogos, Aplicativos e Multimedia

Consulte sobre locação de CD's para São Paulo!

NiNGuÉM é CaMPEãO POR AcaISO



SE TEM
CHAVEIRO
É PRO!!



Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - EL DORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G. PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - AUDIO SERVICE - BRIN - COM. COM. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J.C.S. - J.J.C. - J.V. VIDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZ - MARCELO DEGANI - MASTER VIDEO - TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERSION - REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURI - SÃO PAULO - ABCD - EL MUSICAL DIADEMA - EL SASAKI - EL. TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI - HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VIDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETROFIL - G.G. PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - REL. DIGITAL - REL. RUBI - S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR. TV SOM - F.B. BRINQUEDOS - L. DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - EL DORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS - SUSA - TELERIO - MAKRO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKI COLORIDA - LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VIDEO PAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO - CITRON - EL GORZA - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VIDEO - DELTA VIDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J. MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VIDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNETT - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA. REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - ROGATEX - FIDELI E FIOLE - GRIFFE - MIL SONS - J.H. SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VIDEO - C.L.C. - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL. REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VIDEO - VITAL - KING JOIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETROÍO - SOM IMAGEM - VIDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VIDEO - AIC VIDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COM. L. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL. MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R.W.B. - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F. PIO - H. VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J.M.L. BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T.L.Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSU - CASAS BURI - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: Ricardo Hutter
Home Computing: Victor Legunes
Suplemento: Pedro Henrique
Vídeo: Elcioch

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

